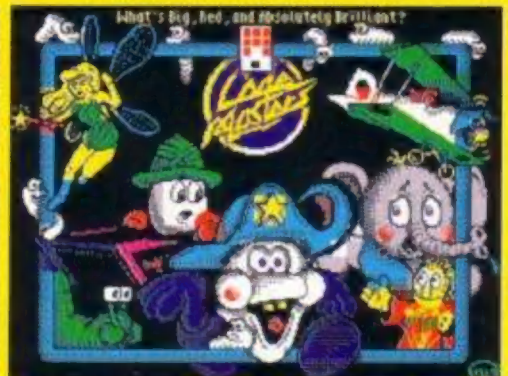
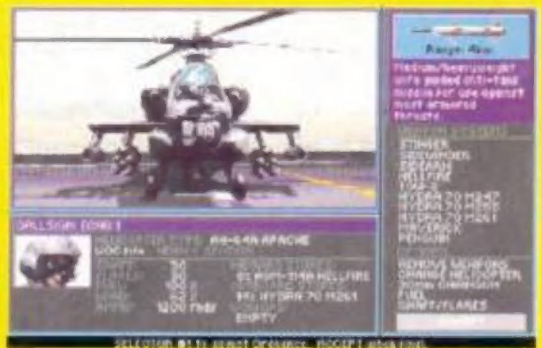


®

FIFO

HRY
RECENZIE
SOFT · HARD
MAPY
TIPY & TRIKY

Časopis pre užívateľov domácich mikropočítačov všetkých značiek
ročník IV. 29 Sk 29 Kč 3 DM 19 ATS





Z OBSAHU

**4 SOUND
TRACKER**

8 RECENZIE

16 DRACONUS

**24 ROBIN
HOOD**

**30 SILENT
SERVICE**

**37 GUNSHIP
2000**

41 NEWS

39 GOBLINS 2

44 INZERCIA



Hi fifo-fans,

po dlhšej dobe, než je zdravé, sa vám opäť prihovárime z našich stránok. Tí, čo si škodoradostne mysleli, že už nič, sa veľmi mylili. Zlá zelina len tak ľahko nevyhynie. Opäť sa raz ukázala pravda porekadla - kto vodu káže, víno pije. Hoci píšeme o počítačoch a zrejme si s nimi aj trochu rozumieme, stroje sa nám postavili tvárou v tvár (R.U.R.) v situáciách, ktoré nebolo v našich silách zvládnuť. Tak sme jeseň "príjemne" strávili naháňaním takých malých mutujúcich potvor, ktoré plienili harddisky a s tým aj naše sily.

Teraz k Vám prehováram, dúfam, z čistého prostredia nového systému zaisťovaného najmodernejšími soft aj hardwarovými ochranami. Mojou hlavnou povinnosťou je ospravedlniť sa všetkým, ktorí sa márne a dlho tešili na nové číslo. Dúfam, že teraz po patričných personálnych zmenách v redakcii, ktoré nutne museli nastať ako dôsledok mnohých chýb, sa podarí opäť dať všetko do poriadku a časopis doručiť všetkým, ktorí oň stoja.

Bohužiaľ nešťastie nechodí po horách samo. Istá nemenovaná bratislavská firma, ktorá nám dala prísľub úzkej spolupráce na špeciálnej prílohe Extra-Fifo, na poslednú chvíľu od realizácie tohto projektu odskočila (zrejme si uvedomili, že na vydávaní časopisu nezbohatnú), a tak keďže sme túto prílohu inzerovali my, zodpovednosť samozrejme zostala na nás. Bohužiaľ v našich silách po zmene obsadenia redakcie už nie je vydávať dva časopisy naraz, preto musíme všetkým, ktorí si Extra-Fifo predplatili, oznámiť jeho zrušenie. Peniaze, ktoré poslali na tieto prílohy, pre zjednodušenie prevedieme na normálne konto, ktoré majú u nás otvorené, s tým, že samozrejme tím, ktorí nás o to požiadajú listom, okamžite pošleme celú sumu nazad. Je to riešenie byrokraticky pracné, ale jediné možné.

Konečne po týchto všetkých zlých správach máme pre jedného z vás dobrú: letná predplatiteľská súťaž o Amigu 1200 mala predĺženú uzávierku až do konca augusta, aby sa mohli zapojiť aj tí, ktorí nedostali Fifo 23 podľa pôvodného časového plánu, jej výhercom je P. Stankovič z Hriňovej.

Svojim skalným fanúšikom ďakujeme, s ostatnými sa lúčime a s vami všetkými sa tešíme na ďalšie stretnutie už opäť v plnej sile.

Vaši fifáci

MEGA - LOTO

Prinášame vám zoznam všetkých výhercov veľkej súťaže MEGA-LOTO, ktorí boli vylosovaní a odmenení cenami firmy PERPETUM (v týchto chvíľach sa už cenám dávno tešia):

1. Vlastimil Doležel, Veverská Bitiška 664 71
2. Jaroslav Bokora, Dunajská Streda
3. Pavel Černocký, Vsetín, 755 01
4. Ján Vach, Rimavská Sobota
5. Kundrát Roman, Vranov nad Topľou, 09301
6. Chliebík Jan, Myjava
7. Matuška Jiří, Hlučín
8. Oršulík Tomáš, Bohumín-Skřečon, 73531
9. Pokorný Miroslav, Šlapanice, 66451
10. Čajka Ján, Košice, 040-01
11. Bednář Jaromír, Dolní Lutyně
12. Břetislav Uhlíř, Ostrava-Jih, 70400
13. Břetislav Uhlíř, Ostrava-Jih 70400
14. Bednár Michal, Žilina 01008
15. Hekš Róbert, Považská Bystrica, 01701
16. Křižan Róbert, Banská Bystrica, 97401
17. Madarič Rudolf, Prievidza, 97101
18. Višňovský Marek, Bratislava, 85101
19. Chadíma K., Šluknov, 40777
20. Berko Michal, Havířov-Bludovice, 73801
21. Rastislav Tomus, Banská Štiavnica, 96900
22. Honl Miloš, Česká Třebová, 56002
23. Vallo Pavel, Diakovce 92581
24. Holka Jozef, Nitra-Ivanka, 94908
25. Synáč Jiří, Blovice, 33601
26. Vácha Václav, Vimperk, 38501
27. Tomus Rastislav, Banská Štiavnica, 96900
28. Bokora Jaroslav, Dunajská Streda, 92901
29. Hovorka Z., Čáslav, 28601
30. Kračún Igor, Banská Bystrica, 97401
31. Majerčák Jozef, Kežmarok, 06001
32. Ostřanský Karel, Zlín 4, 76302
33. Babic Peter, Senica nad Myjavou, 90501
34. Padúchová Eva, Handlová, 97251
35. Bodíš Luboš, Bratislava, 82107
36. Volšický Jaroslav, Chvaletice, 53312
37. Petija Miroslav, Stará Lubovňa, 06401
38. Kolenič Peter, Lúka, 91634
39. Chmeľka Miroslav, Hlohovec, 92001
40. Pavka Martin, Znojmo, 66901
41. Sklenka Henrich, Banská Bystrica, 97401
42. Doležel Vlastimil, Veverská Bitiška, 66471
43. Fries Petr, Hradec Králové, 50011
44. Mareš Miroslav, Most, 43401
45. Lenhardt Jülius, Rožňavské Bystré, 04931
46. Boudník Bohumil, Duchcov, 41901
47. Fuksa Michal, Pferov, 75005
48. Žák Petr, Lipov 69672,
49. Šišovský Peter, Nové Mesto Nad Váhom, 91501
50. Macík Luboš, Dolný Kubín, 02601
51. Mráz Patrik, pošta Lovce, 95192
52. Majerčák Jozef, Kežmarok, 06001
53. Hudák Marián, Slovinky, 05340
54. Tóth Zoltán, Filákov, 98601
55. Žáček Vojtěch, Bystřice nad Perát., 59301
56. Garan Eduard, Rožňava, 04801
57. Cidzer Ivan, Šurany, 94201
58. Lázar Martin, Opava 5, 74705
59. Kundrát Roman, Vranov nad Topľou, 09301
60. Flora Miroslav, Praha 4, 14900
61. Provasník Jiří, Holice v Čechách, 53401
62. Koniček František, Kotvrdovice, 67907
63. Šošovička Rudolf, Dubnica nad Váhom, 01841
64. Steiger Jiří, Prostějov, 79602
65. Lukáč Tomáš, Banská Bystrica, 97401
66. Végh Ladislav, Komárno, 94501
67. Janulík David, Biskupice, 76341
68. Nekoranec Marián, Čadca, 02201
69. Lehocký Ondrej, Matejovce, 05951
70. Brosch Marek, Praha 3, 13000
71. Zeman Peter, Handlová, 97251
72. Kratochvíl Miloš, Pardubice, 53012
73. Němec Erik, 68705
74. Martinčík Róbert, Skalica, 90901
75. Trávníček M., Vyškov, 68201
76. Jirkovský Ondřej, Liberec 7, 46007
77. Mráz Michael, Veselí nad Lužnicí, 39181
78. Pokluda Jiří, Štramberk, 74266
79. Hanko Pavol, Bánovce n.Bebr., 95704
80. Hejsek Josef, Pelhřimov, 39301
81. Řezáč Marek, Loučná nad D, 78811
82. Valent Andrej, Detva, 96211
83. Emmmer Jan, Liberec XXV, 46312
84. Cmorník Boris, Rožňava, 04801
85. Honzík Miroslav, Domažlice, 34401
86. Jelen Martin, České Budějovice, 37011
87. Otakar Matoušek, Varnsdorf VI., 40747
88. Křišťák Juraj, Považská Bystrica, 01701
89. Šteflík Peter, Levice, 93405
90. Kašpar Vladimír, Litvínov I, 43601
91. Podobný Samuel, Bernolákovo, 90027,
92. Birtus J., Hranice, 75301
93. Hanudel Jülius, Prešov, 06001
94. Kaška Milan Ing., Praha 9, 19400
95. Pohan Jiří, Nový Rychnov, 39404
96. Evžen Gabriel, Koryčany, 76805
97. Agyagos Peter, Košice, 04001
98. Nagy Zoltán, Košúty, 92509
99. Klimek Marián, Bardejov, 08501
100. Barka Pavol ml., Kláštor pod Znievom, 03843



PRAKTICKÉ VYUŽITÍ PROGRAMU SOUND TRACKER

Omrzelo vás už poslouchat cizí dema s cizími melodiemi? Pokud ano, možná je to právě článek pro vás... Chcete-li AY použít k tvorbě vlastních hudeb, nenajdete pravděpodobně v současné době lepší hudební editor, než je SOUND TRACKER. Existují sice i jiné velmi dobré editory, např. Fukův AMADEUS (tzv. Fukovo hradlo), ale začátečníky ani pokročilé tu asi nerozveselí skutečností, že svou hudbu budou muset psát poněkud komplikovaně v číslech a proto valná většina dává přednost SOUND TRACKERU.

O tom, která tlačítka ovládají šipku a dalších zbytečnostech, na první pohled viditelných, se už ve FIFU psalo, takže dnes se budeme podrobněji zabývat jinými věcmi.

Jak ale začít psát hudbu? Nejdříve potřebujeme obálky - ne však ty na dopisy, ale obálky tónové. SAMPLE EDITOR nám umožňuje vytvořit velice pěkné obálky. Horní polovina obrazovky je pro hlasitost, spodní pro šum. Hlasitost může být maximálně 15, šumy 31. Ovládná je téměř stejně, jako v hlavním menu. Chcete-li mít čistý tón, změňte všechny nuly v "šumové části" na jedničky. Tím šum vypnete a zůstane jen čistý tón. Naopak, chcete-li jen šum, vypněte stejným způsobem hlasitost. Když zůstanou aktivovány obě okna, vznikne směsice šumu a tónu, což se hodí hlavně pro zajímavé bicí (SNARE DRUM).

V druhé části SAMPLE EDITORU si můžete vyrobit vibráto, skluzu, nebo bicí typu BASS DRUM (obr. 1), nebo SNARE DRUM (obr. 2). V pořádku, tónovou obálku tedy už máme, ale má chybu - přehraje se a skončí. Chceme-li některou její část opakovat, použijeme 3 okénka v hlavním menu SOUND TRACKERU. V SAMPLE nastavíme číslo naší obálky, v REPEAT pozici, od které se bude opakovat a v REPLEN počet pozic, které bude opakovat.

Ještě jedno okénko má vliv na tónové obálky. ORNAMENT EDITOR umí vytvořit posloupnost pultónových odchylek, podle kterých se bude nota řídit. Složitě? Vůbec ne. Tak například, když budete střídat čísla +00 a +03, tak první pozice obálky bude hrát normálně, následující o 3 pultóny výše, další zase normálně a tak pořád dokola. Tímto způsobem můžete vytvořit vérohodné akordy mollové (střídáním +00, +03, +07) i durové (+00, +04, +07) a mnoho dalších. O tom, jak označit notu, aby hrála podle určitého ornamentu, se dozvíte za chvíli.

Vlastní psaní not probíhá takto: zvolíme okénko EDIT a v editačním okně se nám objeví kurzor, se kterým můžeme hýbat všemi směry. Jednotlivé noty zapisujeme z klávesnice (řada S - J a Z - M).

Oktávu měníme stiskem SYMBOL SHIFT a klávesy 1 - 8. První ze čtveřice sloupců napravo od noty označuje číslo obálky. Může se zapisovat automaticky (je-li v poloze SAMPLE některé číslo obálky určeno), nebo také ne (je-li v SAMPLE nula). Druhý sloupec je vyhrazen pro následující příkazy:

0 - opakuje poslední zadaný příkaz
1 - ignoruje předchozí příkaz - zakáže jej
2 až 6 - nemají využití
7, 9 - umlčí notu (víte, k čemu je to dobré?)
8, C - první typ hardwarových basů
A, E - druhý typ hardwarových basů
B, D - přehraje celou obálku plnou hlasitostí (15), bez ohledu na hlasitost, určenou v SAMPLE EDITORU
F - ornament

Třetí a čtvrtý sloupec je vyhrazen pro čísla, která tyto příkazy ovlivňují, tzv. parametry. Například u F zadává číslo ornamentu, podle kterého se má nota hrát, u hardwarových basů jejich kmitočet.

A co jsou to hardwarové basy? AY umí kromě generování tónů i tímto tónem vibrovat. Jak to přesně dělá, to se mne neptejte, ale výsledný efekt je ten, že po zadání toho pravého kmitočtu zazní perfektní hluboký tón, kterého byste pouhou obálkou nikdy nedosáhli. Největší problém je určit správný kmitočet, při kterém tón moc nepulzuje a je stálý. Menší praxí zjistíte, že pro C-2 se hodí kmitočet 3C, nebo 14, pro A#1 zase 43, pro G#1 třeba 4C. Zbývá už jen vysvětlit rozdíl mezi prvním a druhým typem hardwarových basů, ale to jste si už možná všimli, že první typ je vyšší, než hluboký druhý typ. Ještě nějaký problém? Hardwarové basy vám stále pulzují a nevíte si s nimi rady? Zkuste tohle - vyberte si nějakou obálku, třeba i úplně prázdnou a v SAMPLE EDITORU zakažte hlasitost i šum. Tón už nekolísa a je vždy stejný. Postupem času sami zjistíte, kdy je dobré používat ten, či onen způsob.

K editaci už není co dodat, takže už jen drobnosti. Když chcete vymazat pouze jeden určitý PATTERN, nalistujte si ho a zvolte CLEAR PATTERN v druhém okně (OTHER). Na první otázku odpovězte NO, na druhou YES.

Další funkce jsou již pochopitelné a pokud nezapomenete zvýšit délku (LENGTH) po naprogramování celé skladby, nemůžete narazit na problém. Abychom mohli hudbu používat v samostatných programech, nusieme ji k tomu upravit v SOUND TRACKER COMPILERU, který se nahrává samostatně. První, co uděláme, je, že nahrajeme naši skladbu (LOAD SONG). Potom ji zkompilejeme (COMPILE SONG). Po zvolení MERGE PLAY ROUTINE

zadáme adresu, na které chceme hudbu mít přehrávanou. SAVE DATA FILE se nás zeptá na jméno, pod kterým má hudbu nahrát a vyíše nám důležité informace:

INIT SONG - Inicializace. Na této adrese připravíme hudbu k přehrávání.

PLAY SONG - Přehrávání. Na tuto adresu budeme každou padesátinu sekundy skákat, aby hudba hrála.

DELAY SET - Adresa samotných dat, tj. INIT SONG + 1084.

LENGTH - Délka celé hudby.

Když sestavujete hudby do dema, nemusí mít všechny svůj přehrávač, stačí jedna. U ostatních nevolte položku MERGE PLAY ROUTINE a rovnou uchovávejte zkompileovaná data (SAVE...). Data pak přehrajete takto: Důležité je, aby přehrávač věděl, kde má data hledat. To se dozví, když na adresu INIT + 1 zapíšete vyšší bajt a na INIT + 2 nižší bajt adresy, na které jsou data uložena a hudbu inicializujete. Assembleristé vloží do registru HL adresu dat a skočí na adresu INIT + 3. Potom přehrajete jako normálně (RAND USR PLAY: PAUSE 1: GOTO...)

Další text se bude týkat demo programů, do kterých své hudby umístíte. Dělat dema s cizími hudbami už patřil minulosti. Chcete tedy udělat demo, se kterým prorazíte? No, přesný návod vám nikdo nedá, ale některé zásady by měl váš výtvor splňovat...

1 - Mělo by to být něco, co tu ještě nebylo. To je v dnešní době těžké, ale tím radostnější jsou nové nápady přijímány. Může to být opravdu perfektní hudba, ale spíše nový způsob scrollingu, vybroušené ukazatele hlasitosti, zajímavé grafické efekty atd. Tím se vyhnete pohrdavým poznámkám typu - "To už jsem někde viděl..." Mne samotného už nebaví se dívat na několik různých dem a přitom jako by byla všechna stejná. Proto se namáhejte a přemýšlejte.

2 - Nepodceňujte design. Demo, které hříjí barvami, ještě nemusí být krásně barevné. Je to častý nešvar většiny polských starších dem. V těchto případech platí, že v jednoduchosti je síla. Tedy - pozor na barvy!

3 - A co obrázky? Jen na obrázcích, třeba digitalizovaných, se dobré demo založit nedá. Leda byste

patřili mezi výjimky (DSA GRAPHICS, DAN a další).

4 - Nahrávání je důležité. Už úvodní obrázek hraje důležitou roli. Takové věci, jako scrolling text, hudba, nebo podobné efekty při nahrávání zřejmě neumí každý, ale sem tam se hodí aspoň různobarevné pruhy, nebo PRESSOR V od Proximy. Někteří tyto speciální loadery nesnáší a argumentují tím, že se to pak nedá převést na D-40/D-80. Pro autora by však neměl být problém vytvořit dva loadery a tím tento názor utišit.

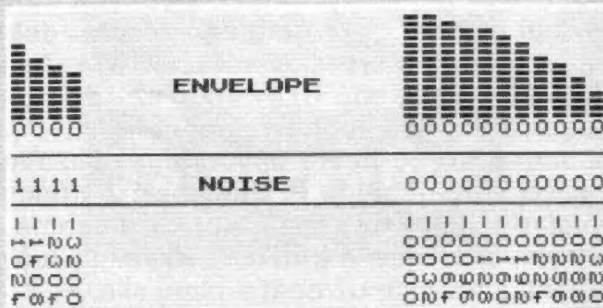
5 - Hloupé texty už zkazily hodně pěkných dem. Vtipným narážkám a šikovně stylizovanému rypání se zasměje každý rád, ale bezdůvodné urážky, nebo sprostá slova nemají v dobrém demu co dělat.

6 - V poslední době se rozrostla obliba tzv. MEGA DEM a to jak dohrávaných z pásku, tak i najednou v paměti. Neří složitě vytvořit ke svému demu pěkné intro (úvod), třeba s úvodními titulky a po jeho proběhnutí pak rozkomprimovat hlavní část dema. Mně osobně se podobná intra líbí a dají se udělat doslova na sto a jeden způsob.

7 - Srozumitelnost. Pokud má demo nějaké zvláštní funkce (speciální scrolling, zpětný chod textu, stop, rychlé převíjení, nebo přepínání hudeb), informujte o nich hned na začátku dema, ne až na konci, kdy už zpravidla bývá pozdě. Není na škodu také instalovat HELP stránku. Mimochodem, rychlé scrollování přes čtvrt obrazovky taky není příliš srozumitelné, nemyslíte? Dotyční vědí, o kom mluvím...

Nedělám si v žádném případě patent na rozum, tyto texty o demo programech jsou mými osobními názory. Měl jsem ale tu čest seznámit se s mnoha hudebně-grafickými demo programy i s jejich přednostmi a chybami, které jsem se zde pokusil shrnout. Případné připomínky směřujte na adresu: Karel Vaněk, Oty Synka 1849, 708 00 Ostrava - Poruba. Jelikož v současné době programuji hudbu i na počítači Amiga 500, uvítám kontakty i s jinými hudebníky za účelem výměny hudebního software a zkušeností. Mnoho štěstí při tvorbě hudeb všem přeje

K.V.M. / DANGEROUS VISIONS





ZX Spectrum pomáha užívateľom prenosných herných automatov.

Na našom trhu sa v poslednej dobe objavili domáce televízne hry napr. SEGA, LYNX a podobne. Niektoré sa dajú používať len v spojení s televíznym prijímačom (napr. SEGA MEGA DRIVE), iné sú prenosné (napr. LYNX) a obsahujú monochromatický alebo farebný LCD displej.

Spoločným znakom prenosných hracích automatov je, že hry sa do nich nenahrávajú z magnetofónu alebo z disketovej jednotky ako u ZXS, ale čítajú sa priamo zo zásuvných ROM - modulov. Zatiaľčo prenosný herný automat je relatívne

lacný (od 1000 do 4000 korún), zásuvné moduly pre jednotlivé hry sú pomerne drahé (od niekoľko stovák do tisíc korún za jeden modul - jednu hru).

Preto bol vyvinutý univerzálny modul obsahujúci statickú pamäť RWM, do ktorej možno pomocou ZXS z diskety alebo magnetofónu nahráť ľubovoľnú hru pre daný typ hracieho automatu. Alebo naopak: ľubovoľný ROM-modul pre daný hrací automat sa môže prečítať a uložiť na disketu, kde sa zmesť asi 5 až 10 takýchto hier. Výhody opísaného usporiadania sú zrejme:

netreba ničť konektor automatu neustálym zasúvaním a vysúvaním desiatok ROM-modulov, ale stačí použiť univerzálny modul, ZXS a obsah sa rýchlo načíta z jednotky D40. Ak poznáte strojový kód mikroprocesora, použijete ho v hracom automate, môžete si vytvárať hry alebo vlastné programy, prípadne ich môžete ponúknuť výrobcovi hracieho automatu.

Taktiež je možné do programu pre hrací automat po jeho prečítaní a analýze z ROM-modulu uložiť nekonečné životy, čo inak nie je možné. Ak ROM-modul s nejakou hrou požičiate kamarátovi a on ju zničí alebo stratí, dáta z modulu sú zálohované na diskete a môžu sa nahráť do univerzálného ROM-modulu. Je samozrejme, že kopírovať na disketu môžete len tie moduly, ktoré ste si legálne zakúpili, ináč by to bolo počítačové pirátstvo a porušenie autorského zákona.

Možno sa pýtate prečo používať prenosný hrací automat, keď doma máte ZX Spectrum alebo Didaktik, do ktorého si nahráte hru, ktorú chcete. Prenosné hracie automaty majú prednosť v tom, že si ich môžete vziať so sebou do vlaku, do autobusu, nie sú závislé na napájacej sieti, na TV - prijímači ani magnetofóne, a dokážu celkom dobre pobaviť. A tak môžete uzrieť v čakárni u zubára, vo frontách i inde mladých i starých nadšencov, ako hľadajú do farebného LCD - displeja a za rôznych zvukových efektov a ľudového sprievodu zbesilo mačkajú joystick. Kto má univerzálny modul so statickou zálohovanou pamäťou CMOS RWM, pomocou ZXS a D40 si do nej doma môže nahráť akú hru práve potrebuje a so svojím miláčikom - prenosným hracím automatom - sa môže vydať na cestu.

-rex-

V poslednej dobe sa u nás rozširujú tzv. POKE-programy, ktoré dokážu nájsť vhodné POKE napr. na nekonečný počet životov v niektorých hrách. POKE-programy nie sú žiadnou novinkou, a na ZXS sa v zahraničí objavili asi pred 7 rokmi, napr. ako doplnok zariadenia MULTIFACE, kde sa nahrávali do vnútornej tieňovej pamäte RAM. Dnes existujú POKE-programy tiež ako súčasť prídavnej EPROM k ZXS (POKE MASTERS ROM) alebo na diskete či magnetofónovej kazete.

V spojení napr. s D40/80 prehlíada POKE-program súbor typu SNAP a hľadá v ňom príslušné POKE. Metódy sú rôzne: od tej najjednoduchšej vyhľadávajúcej určité skupiny inštrukcií až po metódy zložitejšie, ktoré dešifrujú nielen strojové inštrukcie, ale tiež význam jednotlivých častí programu. Niektoré POKE-programy od užívateľa vyžadujú zadanie vstupných dát (napr. pôvodný počet životov v hre), iné potrebujú pre urýchlenie hľadania stlačenie magického tlačítka tesne pred stratou života v hre, väčšina pracuje celkom samostatne.

Vyrábajú sa tiež POKE zariadenia. Vo vnútri je väčšinou tieňová EPROM s vyhľadávacím algoritmom, prípadne aj tieňová pamäť RAM a obvody NMI. Používané metódy však hlavne pri moderných hrách nezaručujú dostatočnú úspešnosť. Doplnok POKE MANAGER preto používa metódu 100% úspešnú asi v 2000 najznámejších originálnych programoch. Po nahraní hry stačí užívateľovi iba stlačiť žlté tlačítko POKE na krabičke. Tým sa vyvolá NMI a program skočí do tieňovej EPROM o kapacite 1 MByte. Tu sa podľa refazca znakov na vybraných adresách pamäti zistí, o akú hru sa jedná a z tabuľky EPROM, ktorá je opísaná zo zoznamu POKE napr. v časopise, sa príslušné POKE

Vyhľadávacie POKE - programy a POKE - zariadenia

samočinne zavedú. Užívateľ na to potrebuje stlačiť iba jedno tlačítko, pričom POKE nemusí opisovať z časopisu a zadávať z klávesnice ako drive u Multiface 1 a podobných zariadení. Ak získate nové POKE, nie je problém prostredníctvom pomocného programu toto POKE pridať k už existujúcim do zálohovateľnej pamäte RAM 32 kb.

Je logické, že vyhľadávací POKE program nedokáže svoju úlohu splniť na 100% v každej hre, ponúkne iba tzv. POKE kandidátov alebo POKE, ktoré by mohli viesť k získaniu nekonečných životov. Či ponúknuté POKE vedú k žiadanému výsledku, to si musí overiť užívateľ.

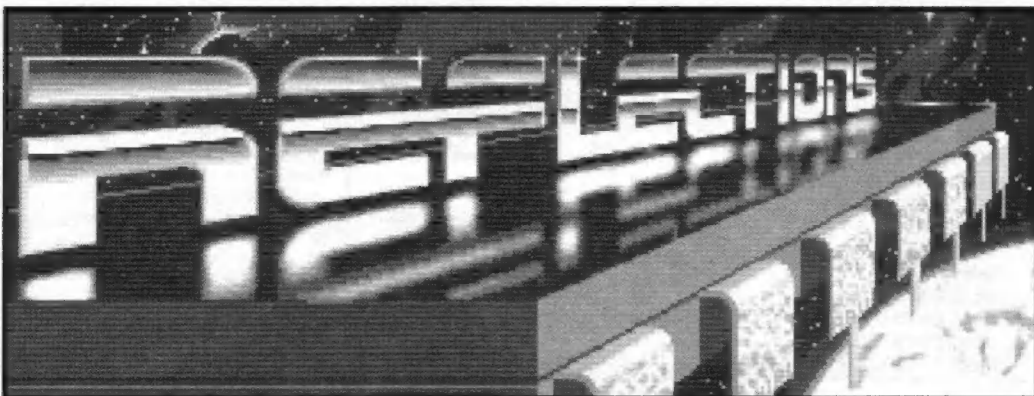
Má zmysel vlastniť POKE-program? V roku 1983, keď ZXS bolo rok na svete a u nás minimum zahraničných časopisov

uverejňujúcich POKE do hier, by som povedal, že áno. Dnes je situácia iná: hľadanie POKE v moderných a zašifrovaných hrách už nie je tak jednoduché a úspešnosť starších POKE-programov je malá. Dajme tomu, že mi program vhodné POKE nájde, ale čo mi je to platné? Zašifrovaný podprogram modernej hry mi na miesta s vloženými POKE na nesmrteľnosť vracia neustále pôvodné hodnoty. Prípadne hra robí kontrolné súčty miest, ktoré boli POKEované a v prípade zistenia nesúhlasu odmieta komunikovať. Potom je aj ten najlepší vyhľadávací program na figu. Nehľadiac na to, že niektorí autori hier do svojich programov umiestňujú slepé sekvencie špeciálne určené pre zničenie POKE-programu. Skrátka a dobre, tak ako existujú a používajú

sa ochrany proti kopírovaniu, existujú a sú bežné aj ochrany proti POKEovaniu. Dohratie niektorých zahraničných (napr. PHONIX), ale i našich (HEROES) hier je často spojené so zlosovaním a výhrou niektorej ceny a bez ochrany proti dešifrovaniu a POKEovaniu by to prienikári mali príliš jednoduché.

Skrátka ako kupovať POKE program, je dnes lepšie si zistiť príslušné POKE z časopisu alebo vlastniť súbor vhodných POKE spolu s prostriedkami (napr. Multiface, D40/80, magické možnosti, apod.), ktoré dovoľujú ich jednoduché zavedenie. POKE-programy by som doporučil snád iba na štúdijné účely, prípadne ako pomôcku prienikárom či herným fanatikom, ovšem so všetkými horeuvedenými nevýhodami. Kto chce preniknúť do moderných hier a hľadáť v nich POKE na nekonečné životy, urobí pravdepodobne lepšie, ak sa najprv zoznámi prostredníctvom literatúry so strojovým kódom a podpornými prostriedkami a svoje znalosti si bude prehľbovať ďalším štúdiom, napr. programov a podobne.

-rex-





PROGRAMY OD ING. LADISLAVA GSÁNYIHO

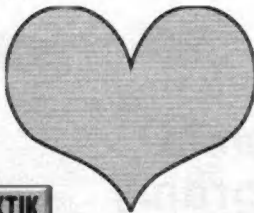
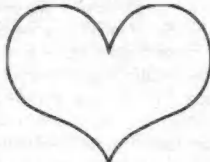
Program, ktorý zobrazuje srdce, vznikol úpravou vzorca:

$$y = \frac{2}{3} \frac{x^2 + (x) - 6}{x^2 + (x) + 2} + 36 - x^2$$

Vzorec som našiel dávnejšie v jednej publikácii pod názvom Hanblivý matematik. Originálny vzorec však nevytvára správny obraz, preto pri aplikácii na Spectrum som viaceré jeho parametre zmenil. Rozmery srdca, ako aj jeho umiestnenie možno zmeniť úpravou koeficientov na začiatku vzorcov v riadkoch 50-60.

```

1 REM SRDCE
10 BORDER 3: PAPER 6: CLS
20 DIM C(200,3)
30 LET J=0
40 FOR X=-8 TO 8 STEP 0.15
45 LET J=J+1
50 LET Y=6.4*((X*X+ABS X-6) / (C*X+ABS X+2)+SQR (64-X*X))+96
55 LET Z=8*((X*X+ABS X-6) / (X*X+ABS X+3) +SQR (64+X*X))
60 LET A=X*6+128
70 PLOT A,Y: LET C(J,1)=A: LET C (J,2)=Y
80 PLOT A,Z: LET C(J,3)=Z-Y
90 NEXT X
100 INPUT "VYFARBIT? - 1/0 ";V
110 IF V<>1 THEN STOP
120 INPUT "FARBA? ";F: INK F
130 FOR I=1 TO J
140 PLOT C(I,1),C(I,2)
150 DRAW 0,C(I,3)
160 NEXT I
190 INK 0
  
```



Program DEC/HEX je pomôckou pri prepočte dekadických čísel na 16-kové. Číslovanie riadkov umožňuje nahrat program z pásky pomocou MERGE napr. do programu Dr. MG.

```

1000 REM ***** DEC / HEX *****
1010 POKE 23609,32: STOP
1030 CLS: PRINT BRIGHT 1; AT 0,0; "KALKULATOR DEC / HEX"
1040 PRINT AT 2,0; INVERSE 1; " D E C "; TAB 12; " H E X "
1050 LET A$= "123456789ABCDEF"
1060 DIM H(4)
1070 FOR E=0 TO 3: LET H (E+1)=16^E: NEXT E
1080 INPUT "CISLO ?":N: PRINT N: LET H$= ""
1090 REM *****
1100 FOR I=4 TO 1 STEP -1
1105 LET P = INT (N/H(I))
1110 LET N = N-P*H(I)
1120 IF P=0 THEN GO TO 1140
1130 LET H$=H$+A$(P): GO TO 1150
1140 IF N<H(I) THEN LET H$=H$+"0"
1150 NEXT I
1160 PRINT TAB 12;H$
1170 PRINT "DALSIE ? - ENTER / SPACE": PAUSE 0
1180 IF INKEY$ = CHR$ 13 THEN GO TO 1080
1185 IF INKEY$ = "" THEN STOP
1195 GO TO 1180
  
```



16384=4000

Veľké čísla na obrazovke nie sú zväčšením ASCII znakov, ale sú vytvorené pomocou základných variantov CHR\$ 32 a CHR\$ 143 v obdĺžniku o rozmeroch 3 x 5 atributových štvorcov. V dátach je udané poradie skladania základných častí pod seba. V programe je demonštračne použitá posledná číslica z hodnoty na adrese 23672 a dvojbodka. Vďaka rýchlosti výpisu na obrazovke možno zväčšené čísla použiť pri programovaní digitálnych hodín, na počítanie bodov pri hrách a pod.

```

10 LET A=23672
100 DIM C$(7,3)
110 LET C$(1)=" "
120 LET C$(2)=" "
130 LET C$(3)=" "
140 LET C$(4)=" "
150 LET C$(5)=" "
160 LET C$(6)=" "
170 LET C$(7)=" "
200 LET H=PEEK A: LET N$=STR$(PEEK A)
210 LET N$ = N$ (LEN N$ TO LEN N$)
220 LET N=VAL N$
300 RESTORE 2000+N*10
310 FOR I=1 TO 5
320 READ R: PRINT AT I+6, 12; C$(R)
330 NEXT I
350 RESTORE 2100
360 FOR I=1 TO 5
370 READ R: PRINT AT I+6,15; C$(R)
380 NEXT I
390 IF PEEK A <> H THEN GO TO 200
395 GO TO 390
2000 DATA 7,5,5,5,7
2010 DATA 4,4,4,4,4
2020 DATA 7,4,7,2,7
2030 DATA 7,4,6,4,7
2040 DATA 2,5,7,4,4
2050 DATA 7,2,7,4,7
2060 DATA 7,2,7,5,7
2070 DATA 7,4,4,4,4
2080 DATA 7,5,7,5,7
2090 DATA 7,5,7,4,7
2100 DATA 1,3,1,3,1: REM ":"
  
```

DISK



KLUB UŽIVATELŮ BETADISKU

Dne 1.1 1993 zahájil svoju činnosť nový korespondenčný klub užívateľů diskového rádiča BETADISK.

I kým od data výroby poslednej verzie DOSu uplynulo už 7 let, Betadisk se drží mezi užívateľi ZX Spectra v dost hojném množstve a je poměrně oblíbený. Zatím však byl poměrně velký chaos v distribuci software, upraveného pro náš Betadisk. Většina z vás pravděpodobně vlastní základní programy TAPECOPY, DISC DOCTOR a MAGIC FILE UTILITY, které byly dodávány výrobcem - firmou TECHNOLOGY RESEARCH. Všechny ostatní programy jsou už typu "udělej si sám". A to buď typu "sítač MAGIC, nebo rozvrtej celý program". Druhou z těchto metod bylo do té doby upraveno už poměrně velké množství systémových a uživatelských programů, ale i her s dohrávkami, nebo s častou spoluprací MGF.

Betaklub si právě klade za cíl sebrat a dát dohromady všechny programy a hry tohoto typu a zabezpečit jejich distribuci i mezi ty uživatele, kteří si potřebné úpravy sami neumí udělat. To však zdaleka není všechno.

S vaší ctěnou pomocí se pokusíme skompletovat veškerou dokumentaci Betadisku i s vylepšeními, které byly doposud vymyšleny. Založíme kartotéku členů klubu a budeme do ní zanášet vaše problémy, otázky, návrhy a nápady. Odpovědi budeme realizovat písemně, ale pokud se vyskytne stejná otázka od více členů, odpověď, nebo polemiku zařadíme do DISK MAGAZÍNU. No a to je největší "bomba" tohoto projektu.

DISK MAGAZÍN by měl vycházet jednou za dva měsíce (pokud bude materiálů více, tak i častěji) a bude obsahovat všechny zajímavosti, novinky a informace z oblasti ZX Spectra, ale i z pohledu užívatele Betadisku. Bude to pravděpodobně jedna disketa, na které

budou nahrané obsahy jednotlivých stran a pomocný program, který umožní listování, respektive vytisknutí na tiskárně. Forma však zatím není důležitá, důležitý je formát disket.

Potřebujeme totiž vědět jaký formát používá ten, či onen uživatel Betadisku. Nejrozšířenějším je pravděpodobně formát 5.25 palce, 40 stop oboustranně, s dvojitou hustotou zápisu, což pro Betadisk znamená 320 kB (pro PC/XT a D-40 je to 360 kB). Takže se magazin bude pravděpodobně zpracovávat pro tento formát. Pokud se však najde alespoň 5 užívateľů, kteří používají jiný formát (např. diskety 3.5 palce, 640 kB), klub se pokusí vyjít jim vstříc a začneme vydávat magazin i pro tento formát.

Dalším dobrým nápadem je zřízení fondu volně šířitelných programů. Autoři, kteří tvoří pro Betadisk, by se dostali do povědomí ostatních a něco by si i vydělali. Z fondu by se občas sestavovaly komplety programů a prodávaly se jako "balíky". Celková forma ještě zatím ještě není určena a bude záležet hlavně na počtu programů tohoto typu, které se sešbírají.

No, tolik by pro začátek stačilo. Musíte uznat, že projekt je to pěkný, ale jestli vyjde, nebo ne, záleží jen od vás všech - aktivních i pasivních užívateľů Betadisku. Takže pokud máte zájem stát se členy tohoto klubu, pošlete na moji adresu vaši předběžnou přihlášku. Uveďte v ní formát disket, který používáte a přibližně dobu, jak dlouho Betadisk máte. Taky napište váš názor na celou tuto akci. Zatím neposílejte žádné peníze, pošlete však prosím dvě líkorunové známky, abych s vámi mohl udržovat korespondenci. Píšte na adresu:

**BETAKLUB IMRICH KONKOL
LEŠKOVA 9 811 04
BRATISLAVA**

Nabídka sortimentu Didaktik Computer

Počítač Didaktik Kompakt 6990,- Kč

Počítač určený nejširší veřejnosti a především dětem. V jednom celku je mikropočítač, disketová jednotka s mechanikou 3.5", paralelní interface a zdroj. Počítač má zabudovaný programovací jazyk Basic a je kompatibilní s počítačem ZX Spectrum.

Počítač Didaktik M 3090,-Kč

Počítač určený nejširší veřejnosti. Má zabudovaný programovací jazyk Basic a je kompatibilní s počítačem ZX Spectrum.

Disketová jednotka Didaktik 80 (D80) 4800,-Kč

Vnější paměť pro počítače Didaktik M /Gama/ umožňující ve srovnání s magnetofonem asi 150 krát rychlejší nahrávání dat do počítače. Obsahuje vestavěný paralelní interface pro připojení vnějších periferních zařízení. Umožňuje připojení další disketové jednotky.

Disketová jednotka Didaktik 80 B (D80B) 3300,-Kč

Zjednodušená verze D80 bez řídicí jednotky. Možno ji připojit jako druhou mechaniku k počítači Didaktik Kompakt nebo k D80 (D40). Součástí dodávky je kabel na propojení obou disketových jednotek (EXTENDED kabel).

Interface M/P 490,-Kč

Paralelní interface potřebný ke spolupráci počítače Didaktik M s periferními zařízeními. Obsahuje vlastní paměť ROM o kapacitě 16 kB.

V případě, že uvažujete o zakoupení disketové jednotky, není tento interface potřebný.

Zvukový interface Melodik 699,-Kč

Interface Vám umožní vychutnat některé z akustických programů a her. Dále si můžete vytvářet vlastní hudbu a zvukové efekty. Je možné ho používat současně s připojenou disketovou jednotkou.

Základní parametry:
obvod AY-3-8912
vstavený reproduktor s regulací hlasitosti
stereo výstup pro připojení zesilovače

Joystick k počítači Didaktik Kompakt 230,-Kč

Joysticky se připojují přímo na příslušné konektory počítače. Počítač Didaktik Kompakt používá pro joysticky standardní zakončení konektorem Cannon s devíti vývody.

Joystick k počítači Didaktik M 225,-Kč

Joysticky se připojují přímo na příslušné konektory počítače. V případě, že nám zašlete vlastní joystick, provedeme Vám výměnu konektoru za konektor vhodný pro počítač Didaktik M. Tuto výměnu účtujeme.

Všechny ceny jsou uvedeny s DPH.

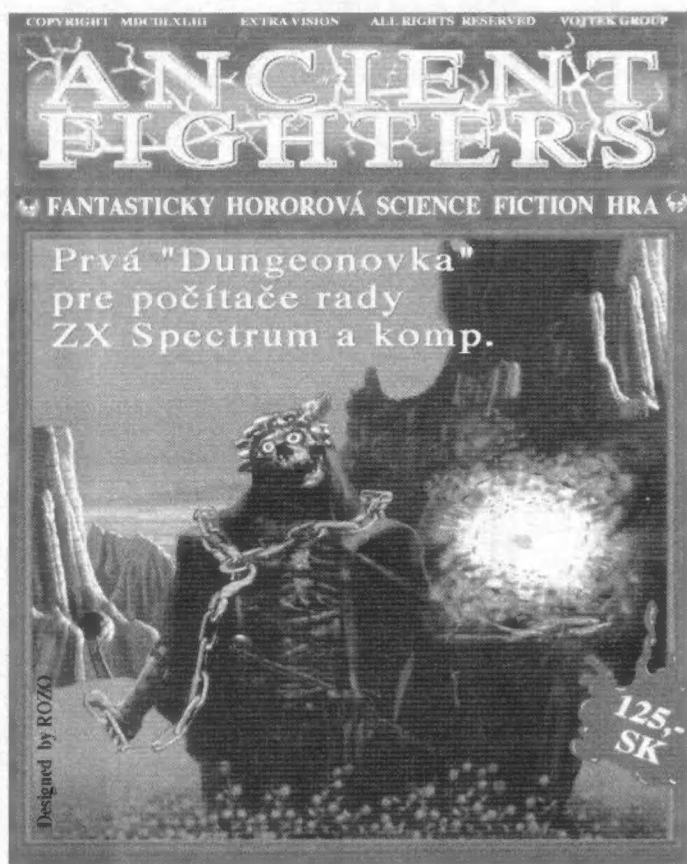


Informace poskytujeme a objednávky přijímáme na adrese:

Didaktik s.r.o., Vrchlického 10, 69501 Hodonín,

Česká republika, tel: 0628-23220

Didaktik s.r.o. je pobočkou firmy DIDAKTIK v ČR.



Firma **EXTRA VISION** Vám ponúka hry:
- **ANCIENTS FIGHTERS** -

v diskovej i kazetovej verzii pre ZX Spectrum 48/128K,
Didaktik Gama, M a kompatibilné. Jednotná cena: 125,-

- **TETRIS 3** -

iba v kazetovej verzii pre ZX Spectrum a komp. za 99,-

Chcete svoj počítač zmeniť na výkonnejšiu 128-čku,
informujte sa o tejto službe priamo na našej adrese.

Hľadáme tiež schopných programátorov a grafikov pre
akýkoľvek typ počítača zo Slovenska aj Česka.

EXTRA VISION, Ožvoldíkova 11, 841 02 BRATISLAVA
Telefón: 07/ 78 34 12 od 16,00-21,00 hod.

ANCIENT FIGHTERS *Recenzia*

Hra Ancient Fighters od zatiaľ neznámej slovenskej firmy EXTRA VISION je už na softwarovom trhu. Naozaj sa ju oplatí zohnať. Komu sa páčila geniálna hra HOSTAGES, bude určite spokojný, pretože autori sa rozhodli naprogramovať túto hru práve v takomto štýle. Na rozdiel od Hostagesu tu blúdite v katakombách pod Rómom a snažíte sa chytiť a zahubiť diablových služobníkov. Tím však pomáhajú démoni, proti ktorým

už sily nejedného rytiera zlyhali.

Takže budete mať čo robiť!!! Programátori sa nechali zlákať časom gladiátorských zápasov, stredovekých vojen a krutej vlády tyrana Diocletiana, ktorý privolával diabla. Priaznivci sil zla a temna sa pravidelne stretávali v tmavých podzemných katakombách strážených ozbrojenými démonmi a privolávali svojho pána. Veľa udatných bojovníkov sa už



pokúšalo premôcť démonov v dlhých chodbách, ale všetkým sa to stalo osudným. Teraz sa však traja výborní bojovníci ošľahani v mnohých bitkách rozhodli navždy pochovať zlé sily. Rozdelili sa a každý sa vydal bojovať s temnými silami inou vstupnou bránou. Tu sa začína hra.

Vašou úlohou je nájsť v katakombách kúsky mapy a dôjsť na miesto, kde sa všetky chodby stretávajú, so všetkými tromi bojovníkmi. Každý vie najlepšie narábať so svojou zbraňou, preto dvaja majú meč a tretí sa zaháňa ťažkou stredovekou zbraňou podobnou palcátu. Pri hľadaní narazíte na niekoľkých nepriateľov:

HAD - útočí svojimi nebezpečne jedovatými zubiskami.

DÉMON S PALICOU - sa rozháňa dlhou tvrdou palicou.

RYTIER SO SEKEROU - seká na obidve strany, preto je mimoriadne nebezpečný.

KOSTRA - je najnebezpečnejšia, pretože svojim dlhým mečom vás často zasiahne, a tiež útočí z dvoch strán.

Okrem stoviek démonov budete musieť prekonať niekoľko kovových dverí, ktoré sa však nedajú zložiť silou, ale len potiahnutím správnej páky v stene schovanej v bludisku. Ku každým dverám existuje len jedna otváracia páka.

Bojovník s palcátom sa pri blúdení stretne aj s ďalšou prekážkou. Sú ňou rozbijacie steny,

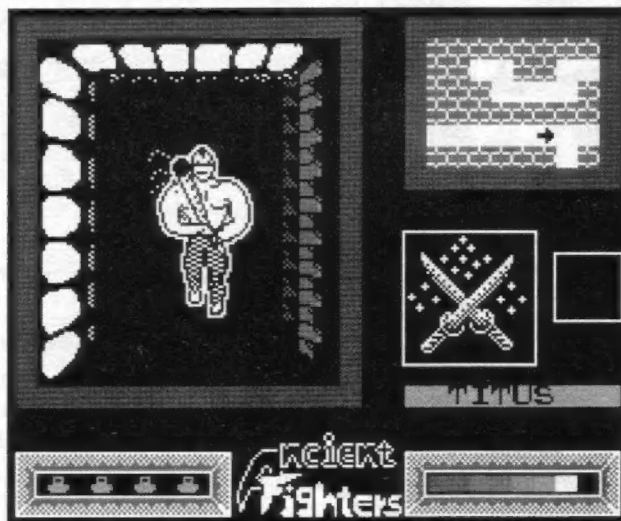
ktoré je tentokrát možné zložiť silou, ktorú jeho ťažká zbraň určite má.

Plocha obrazovky je rozdelená na viaceré dôležité okná, ktorých funkciu teraz popíšem.

Najväčšie je samozrejme hracie okno ktoré je zobrazené v ľavej časti obrazovky. V pravom hornom rohu sa nachádza aktuálny výsek z mapy bludiska. Toto okno je veľmi dôležitým pomocníkom pri orientácii v chodbách, aj keď v nej nie sú zobrazení nepriatelia, dvere, páky a schované kúsky mapy. Pod ním je miesto na zobrazenie nájdených kúskov mapy a aktuálneho bojovníka. V dolných troch riadkoch sú umiestnené ukazovatele počtu životov a energie.

Každý začína so štyrmi životmi, s ktorými sa dá táto hra po menšom tréningu ľahko zložiť. Nie je to teda prstolomná námaha ako v niektorých hrách, ktoré hneď odložíte s poznámkou nehrateľné.

Nemožno nespomenúť vynikajúcu hudbu pre AY-ku, ktorej autorom je už čitateľom dobre známy QJETA. V hre sa nachádzajú dve hudby, jedna v úvodnom dеме a druhá v menu a počas hry. Obidve ste už mohli počuť v demách od Brnenských programátorov vystupujúcich pod značkou MQM TEAM. Keby hudba počas hry niekomu prekážala, môže ju stíšiť. Tiež sa stretnete so zvukovými efektmi pre Didaktik.





Recenzia

TETRIS III

Ďalšie pokračovanie Tetrisu vzniklo v Česko-slovensku. Vytvorili ho firmy SHOP FOR GAMES a BOREC SOFTWARE. Systém tejto hry určite nemusím nikomu vysvetľovať. Toto už tretie pokračovanie je však obohatené o veľa nových efektov. Už v úvode vás prekvapí originálny loader, ktorý zatiaľ nebol nikde použitý. Celá obrazovka vám pomaly "vyscrolluje" hore. Po nahratí celej hry si môžete zvoliť, akou rečou sa k vám bude tento program prihovárať: K dispozícii máte angličtinu a slovenčinu. Po tejto voľbe vás prekvapí grafický efekt, v ktorom narátate viac ako dve farby v jednom atribúte. Musím však upozorniť, že tento, ako aj ostatné efekty sú vyčísované na ZX Spectrum, Didaktik Gama a Didaktik M. Takže majiteľom iných počítačov (hlavne ZX 128) veľa radosti neprinesie. A už len hudba, menu a scrolling vás delí od samotnej hry.

Do hry môžete vstúpiť, tak ako je to aj v druhej časti, s jedným alebo dvoma hráčmi. To, že hráči hrajú naraz nie je nič extra, ale to, že hrajú obidvaja v jednej hracej ploche vás iste zaujme. Do obrazovky padajú teda dva predmety a každý hráč môže ovládať ľubovoľný z nich. Neovládajte však priamo predmety, ale lietajúce muchy, ktoré sú schopné predmet chytiť a následne ním pohybovať. Každá mucha teda môže uchopíť hocikaký padajúci predmet. Úlohou múch je nahradiť počet bodov (označený ako BONUS) alebo kvóty (označené Q1-Q4).

Ako v Tetris 2 sú tu štyri ukazovatele kvót, ktoré znamenajú:
Q1 - zaplnenie jedného radu
Q2 - zaplnenie dvoch radov naraz

Q3 - zaplnenie troch radov naraz
Q4 - zaplnenie štyroch radov naraz

Splnením týchto podmienok sa dostanete do nového levelu, v ktorom si určujete predmety, ktoré majú padať, vy sami. Jednotlivé predmety sú uložené v zásobníkoch, ktoré sú zobrazené v pravej časti obrazovky. V zásobníkoch je uložených po osem predmetov z každého druhu. Úlohou je vyčerpať všetky zásobníky a predmety z nich rozumne umiestniť. V iných leveloch vystriedajú muchy ryby. Predmety nadľahčované vztlakovou silou stúpajú k hladine. Ryby ich opäť chytajú a pohybujú s nimi. Ich úlohou

je tak isto nahradiť určitý počet bodov, splniť kvóty, alebo umiestniť určitý počet predmetov zo zásobníkov. Tieto levely sa postupne striedajú s malými obmenami.

Hra má celkom 35 levelov, pričom každý siedmy je takzvaný bonus level, po ktorom sa vám pridá jeden život. Bonus level sa však značne líši od predošlých levelov tým, že predmety tu ovládajte pomocou bežiacich pásov a otáčacích skriniek. Pásky a skrinky musíte najskôr chytiť pomocou kurzorov a potom ich presunúť na potrebné miesto. Pásky sú zoradené v dvoch radoch. Úlohou v týchto leveloch je splniť kvótu. Neraz si treba polohu pásov presne vymerať, aby predmety spadli na to pravé miesto. Predmet môžete aj zastaviť postavením dvoch protichodných pásov oproti sebe. Zatiaľ si môžete pripraviť situáciu v spodnom rade a nastaviť ostatné pásky. Nezávladnutie tohoto levelu vám spôsobí stratu života, ale keďže sa vám život v zápätí pridá, nemusíte tento level hrať na plno.

A teraz pár slov k predmetom. Popri klasických predmetoch sa tu stretnete aj s novými, ktoré však neznižujú hrateľnosť, ako je tomu v Tetris 2. V Tetris 3 sa stretneme aj so špeciálnymi predmetmi:

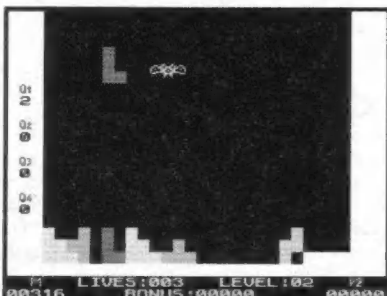
BOMBA - po dopade vybuchne a odstráni okolité kocky. Tým vás môže dostať aj z neprekonateľných situácií.

PLAZMA - po dopade sa rozleje a zaleje neprístupné štrby a diera.

Nakoniec si povedzme niečo o ovládaní. Hru môžete ovládať pomocou klávesnice alebo joysticku. Ovládacie klávesy sa dajú ľubovoľne predefinovať. Muchy a ryby sa neobmedzene pohybujú po hracej ploche a stlačením FIRE uchopia padajúci predmet. Môžu ním pohybovať doprava a doľava. Stlačením klávesy HORE predmet otočia a stlačením DOLE predmet prudko pustia. Opätovným stlačením FIRE predmet pustia a môžu sa znovu voľne pohybovať po hracej ploche. V miestnostiach so zásobníkmi si vyberáte jednotlivé predmety pomocou kláves "D" a "V".

V BONUS LEVELOCH pohybujete kurzormi, ktoré sa postupne posúvajú po jednotlivých pásoch a otáčacích skrinkách podľa vášho ovládania. Stlačením FIRE pás alebo skrinku chytiť a opätovným stlačením pustíte.

Zostáva mi už len popriať vám veľa šťastia pri hraní tejto výbornej hry.



Reakcia na inzerciu výrobkov firmy DATAPUTER z čísla 23.



Z obchodného oddelenia Didaktiku Skalica sme dostali nasledovný ohlas:

Firma DIDAKTIK je výrobca osem-bitových počítačov kompatibilných s počítačom Sinclair ZX Spectrum. Táto výroba má už svoju tradíciu - prvý počítač Didaktik Gama bol vyrobený ešte v roku 1987. Odtedy sa vyrobilo a predalo viac ako 100 000 počítačov Didaktik (od Didaktik Gama cez Didaktik M až po najnovší typ Didaktik Kompakt). V roku 1991 sa začala výroba disketových jednotiek, najskôr s mechanikou 5,25" a neskôr aj s 3,5". Doteraz sa ich predalo asi 10 000. Pre spoluprácu disketovej jednotky s počítačom bol špeciálne vytvorený operačný systém MDOS, ktorý je súčasťou i operačného systému nového počítača Didaktik Kompakt so vstavanou disketovou jednotkou. Pod týmto operačným systémom bolo vytvorených a ďalej sa tvorí množstvo programov, viaceré české a Slovenské softwarové firmy sa tejto činnosti venujú profesionálne.

Vo File č. 23 bol uverejnený inzerát firmy DATAPUTER, ktorá sa zaoberá výrobou a predajom doplnkov k počítačom Sinclair ZX Spectrum a Didaktik. Pred časom prišla firma DATAPUTER na trh s novým výrobkom - radičom disketových jednotiek ZX DISKFACE QUICK.

Tohoto výrobku sa týkal i spomínaný inzerát. Údaje v ňom uvedené bohužiaľ nezodpovedajú celkom skutočnosti. Vzhľadom k tomu, že o tento výrobok majú záujem i naši zákazníci - majitelia počítačov Didaktik, považujeme za potrebné upozorniť ich na to, že spomínaný výrobok nemá inzerované vlastnosti. Týka sa to hlavne kompatibility s výrobkami našej firmy. Konkrétne ide o operačný systém MDOS v ZX DISKFACE QUICK. Operačný systém pod takýmto názvom na zákazku vytvoril ing. Troiler v roku 1991 pre disketové jednotky Didaktik 40, resp. Didaktik 80 s použitým radičom WD2797.

ZX DISKFACE QUICK používa iný typ radiča, preto je zrejme, že komunikácia disketovej jednotky s počítačom prebieha úplne inak. Naviac nie je korektné nazvať softwarový produkt takým názvom, aký už je zaužívaný pre operačný systém dlhšie predávaných výrobkov.

Uvedený výrobok sme zakúpili

a preverili jeho vlastnosti najmä vzhľadom k inzerovanej kompatibilitě s výrobkami našej firmy. Testovali sme originálne softwarové produkty predávané k počítačom Didaktik.

Výsledky testov sú v tabuľke. Operačný systém "MDOS" v tomto výrobku navyše vôbec nepozná typ súboru SNAPSHOT, ktorý je u Didaktiku veľmi používaný. Je to najjednoduchší spôsob prevodu programov z kazety na disketu.

V inzerátoch aj v ponukovom katalogu sa uvádza, že tento výrobok je vhodný aj pre počítač Didaktik Gama. Avšak zdroj v tomto počítači nie je konštruovaný na napájanie ďalšieho zariadenia s tak veľkým odoberom, aký má ZX DISKFACE QUICK.

Aký sa dá vyvodiť s týchto výsledkov záver? Skutočnosť sa dá tvrdiť, že počítač s radičom ZX DISKFACE QUICK je schopný pracovať s programami pre disketové jednotky DIDAKTIK 40 a DIDAKTIK 80 a pre počítač DIDAKTIK KOMPAKT?

Na uvedené skutočnosti sme upozornili i firmu DATAPUTER. Ing. Roman Staffa na náš list reagoval a vysvetlil nám, že inzerčná plocha neumožňuje vyčerpať výberom spôsobom popisávané výrobky. Vyzerá to však tak, že nie nedostatok priestoru, ale zámerné skresľovanie vlastností výrobku firmy DATAPUTER, je hlavnou príčinou uvádzania nepravdivých údajov, ktoré v konečnom dôsledku môžu poškodiť našich zákazníkov.

Sme radi, keď niekto príde na trh so zaujímavými, cenovo prijateľnými doplnkami. Znamená to, že o sortiment domáчих počítačov bitových počítačov je stále záujem a takéto doplnky ho ešte zvyšujú. Nemôžeme však pripustiť, aby naši zákazníci, majitelia počítačov DIDAKTIK boli nesprávne informovaní. Doporučujeme preto zákazníkom, aby si pred tým než sa rozhodnú pre kúpu doplnku k počítaču na základe inzerátu, vyšliadali podrobnejšie informácie o tom, čo vlastne chcú kúpiť. Naše oddelenie OTS (v Skalici alebo v Hodoníne) ochotne poskytne podrobne informácie nielen o výrobkoch firmy DIDAKTIK, ale aj o doplnkoch od iných výrobcov.

I. Vaculková

z 35 testovaných programov bolo:
funkčných 7
nefunkčných 28

čas potrebný na naformátovanie novej diskety:

	ZX DISKFACE	DIDAKTIK
3,5"/720kB	5.25min	1.30min
5,25"/360kB	2.40min	55s

čas, potrebný na načítanie programu

	ZX DISKFACE	DIDAKTIK
AUTODRÁHA (45.8kB)	30s	5s
GULEČNÍK (24.5kB)	15s	3s



RASP 23608 udáva dĺžku varovného beupu napr. pri písaní riadku cez celú obrazovku, editácii riadku s REM, v ktorom je nejaký stroják ...

PIP 23609 dĺžka pípnutia pri stlačení klávesy (vynímajúci CAPS SHIFT a SYMBOL SHIFT), ideálna hodnota je 0, nastavenie RASP a PIP je v ROM na #1212, dáva sa to do registra BC

ERR_NR 23610 na tejto adrese je

PPC 23621 číslo práve prevádzaného riadku (prebieha od 0-9999, pretože basic väčšie čísla nezvláda)

SUBPPC 23623 číslo vykonávaného príkazu v PPC

BORDC 23624 farebná informácia pre spodnú časť obrazovky (editačná zóna), zkúste toto: POKE 23624,166: INPUT ""; PAUSE 50: POKE 23624,7; pokiaľ zmeníte BORDC, zmení sa aj farba okraja obrazovky

tok voľnej pamäte)

BREG 23655 používa kalkulačtor ako svoje počítačlo

MEM 23656 adresa začiatku zásobníkovej pamäte kalkulačtor, väčšinou MEMBOT

FLAGS2 23658 ďalšie parametre pre basic, zmenou na 8 možno programovo prepnúť na veľké písmená pri písaní textu (jednoducho povedané zapne CAPS LOCK), späť možno prepnúť na malé písmená

užívateľskej grafiky (UDG), po resete sa nastaví na 65368 (#ff58), font pre UDG je v ROM na #3eaf

COORDS 23677 obsahuje x-ovú súradnicu posledného bodu nakreslenú príkazom PLOT, DRAW

23678 tak isto pre y-ovú súradnicu P_POSN 23679 číslo stĺpca pozície LPRINT

PR_CC 23680 bajt budúcej pozície tlačie pri LPRINT, menej

SYSTÉMOVÉ PREMENNÉ

PAVEL RAK

hodnota o 1 menšia než je kód chybového hlásenia, napr. pri hlásení 0 OK, 0:1 je v tejto SP hodnota 255, pokiaľ chcete program ukončiť nejakým efektným hlásením, tak dajte na posledný riadok prevádzaného programu POKE 23612, XX (kde XX je kód chybového hlásenia mínus jedna), zoznam chybových hlásení nájdete v (2) v prílohe A

FLAGS 23611 rôzne návestia pre basic, nešpecifikovateľné

TVFLAG 23612 návestia pre riadenie obrazovky

ERR_SP 23613 adresa položky zásobníka, v ktorom je uložená adresa pre obsluhu chyby, stručne povedané, pokiaľ sa interpret vracia s nejakým chybovým hlásením (nezabudnite, že medzi chybové hlásenia patrí aj OK, vď. príloha A v 2), tak zoberie z ERR_SP nejakú adresu, z tejto adresy si vyzdvihne hodnotu (od 0 po 65535), na ktorú nastaví register PC (Program Counter) a skočí na túto adresu; pokiaľ v pamäti na adrese určenej obsahom ERR_SP budú nuly, program pri akomkoľvek pokuse o výpis chyb. hlásenia prevedie reset, vtipné, že?

LIST_SP 23615 adresa, kam skočí interpret, pokiaľ úspešne ukončí listing programu, v praxi je totožná s obsahom ERR_SP, hodnota je vždy o 3 bajty menšia než je hodnota RAMTOP

MODE 23617 obsahuje režim kurzoru pri editácii riadka

NEWPPC 23618 obs. číslo riadka, na ktorý má skončiť príkaz GO TO, GO SUB, zmenou možno počítač donútiť, aby skákal na nami zvolený riadok

NSPPC 23620 určuje číslo príkazu, na ktorý má skončiť GO TO, GO SUB, kombináciami NEWPPC a NSPPC je možno spustiť program príkazmi: POKE 23618,0: POKE 236190: POKE 23620,0

(BORDER) a naopak, ak zmeníte BORDER rovnakým príkazom, nastaví sa BORDC a tým spodná časť obrazovky na farbu BORDERu

E_PPC 23625 číslo riadku, na ktorom je kurzor

VARS 23627 adresa počiatku premenných, podrobný popis v (4) strany 4, 5, 6

DEST 23629 adresa premennej pri jej vyhodnocovaní, inak 0

CHANS 23631 adresa začiatku informácií o kanáloch, bez INTERFACE I je tam 23734 (#5cb6)

CHURCHL 23633 obsahuje adr. z oblasti kanálových dát pre práve otvorený kanál

PROG 23635 adr. počiatku basicového programu, bez INTERFACE I 23755 (#5ccb), možno použiť k utajeniu prvého riadku programu príkazmi: POKE 23755,0: POKE 23756,0; ktorý však už nemožno editovať, editáciu umožní zmena adresy 23755

NXTLIN 23637 začiatková adresa ďalšieho programového riadku, ktorý má byť programom prevedený

DATADD 23639 obsahuje adresu čiarky za poslednou položkou v riadku DATA, ktorá bola prečítaná príkazom READ

E_LINE 23641 obs. adresu editovanej oblasti v RAM, kde sa práve edituje riadok

K_CUR 23643 adresa kurzoru (že by riadok, stípec?)

CH_ADD 23645 adresa znaku v oblasti INPUT alebo v oblasti premenných, ktorý bude ako nasledujúci vypísaný na obrazovku

X_PTR 23647 adr. prvého znaku, v ktorom je syntaktická chyba, t.j. znaku nasledujúceho po "?"

WORKSP 23649 adr. dočasného pracovného priestoru

STKBOT 23651 adresa začiatku oblasti zásobníka kalkulačtor

STKEND 23653 adr. vrcholu zásobníka kalkulačtor (začia-

zmenou na 0

DF_SZ 23659 udáva počet riadkov v dolnej časti obrazovky, zaujímavý je efekt pri POKE 23659,1: v programe môžete dať POKE 23659,0 a bude Vám fungovať i 22 pozícia pre PRINT AT, nesmiete sa ale vrátiť do basicu s nejakou hláškou napr. pri INPUTe, scroll?, BREAK, OK, ..., pretože počítač nemá kam vypisovať text a "zahryzne sa"

S_TOP 23660 obs. číslo riadku, ktorý bude zobrazený ako prvý pri automatickom listingu

OLDPPC 23662 číslo riadku, ktorým bude pokračovať program po CONTINUE

OSPPC 23664 číslo príkazu, na ktorý skočí CONTINUE

FLAGX 23665 rôzne parametre, nie je o tom ani slovo v (2), (3), (4) ani v (5)

STRLEN 23666 dĺžka práve vykonávaného reťazca

T_ADDR 23668 adresa ďalšej položky v syntaktickej tabuľke

SEED 23670 slúži pre generovanie náhodných čísel, náhodné čísla sa negenerujú náhodne, ale podľa pevne daného programu, príkaz RANDOMIZE číslo (0-65535) rozloží na dve osmibitové, výsledné číslo je potom dané vzťahom číslo=PEEK 23670+256*PEEK 23671

FRAMES 23672 pri každom prerušení (50 krát za sekundu) sa obsah FRAMES zvýši o 1, po resete sa nastaví na 0, možno spočítať, koľko sekúnd je počítač zapnutý a to výrazom TIME=(PEEK 23672+256*PEEK 23763*PEEK 23674)/50, presnosť je závislá na kmitočte v el. sieti, ktorý sa mení zo dňa na deň, z hodiny na hodinu, delením to možno previesť na formát HH:MM:SS, pokiaľ je ale zakázané prerušenie (BEEP, SAVE, LOAD ...), tak k inkrementácii nedochádza

UDG 23675 adresa prvého znaku

významný

noname 23681 väčšinou voľný, občas je používaný ako počítačlo vytlačených riadkov na tlačiarni

ECHO-E 23682 adresa v spodnej časti obrazovky, za ktorú nejde ďalej posunúť kurzor smerom doprava

DF_CC 23684 adresa 1 bajtu pisaného na obrazovku

DF_CCL 23686 platí tiež čo bolo uvedené predtým pre spodnú časť obrazovky

S_POSN 23688 obsahuje číslo stĺpca 23558 (#5c88) a číslo riadka v 23689 (#5c89) bežnej pozície pre PRINT; POZOR: riadky a stĺpce majú vnútorné iné číslovanie než sme zvyknutí z basicu, podrobnosti v tabuľke č. 5 v (4)

S_POSNL 23690 tak isto, ale pre spodnú časť obrazovky

SCR_CT 23692 počet riadkov vypísaných príkazom LIST dokiaľ sa neobjaví hláška scroll?, skúste tam dať 255 (alebo -1, ako chcete) a príkaz LIST

ATTR_P 23693 farebná informácia pre práve tlačný znak, nastavenie v ROM na #1265

MASK_P 23694 obsahuje masku pre ATTR_P

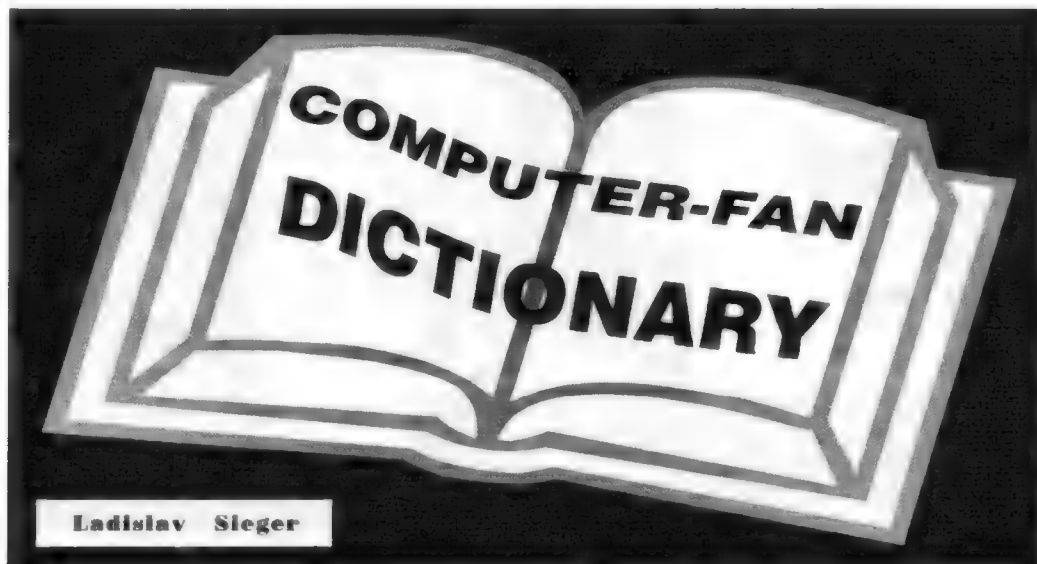
ATTR_T 23695 farebná informácia o práve vytlačnom znaku, nastavenie v ROM na #126a

MASK_T 23696 maska pre ATTR_T, len dočasne

P_FLAG 23697 ďalšie info o systéme

MEMBOT 23698 zásobník kalkulačtor pre uloženie hodnôt, s ktorými pracuje, more information in (4)

Dokončenie v nasledujúcom čísle



Ladislav Sieger

memory (memory) - paměť srovná RAM, ROM, EPROM

Paměť slouží k přechodnému nebo trvalému uchování informace. Lze je rozdělit na vnitřní (je součástí počítače), nebo vnější (je připojena jako periferní jednotka) např. magnetofon, floppy disk apod. Didaktik 90 má 16 kB paměti typu ROM (resp. EPROM) s interpretrem jazyka BASIC a 80 kB paměti RAM.

menu (menju) - nabídka, jídelníček

Soubor nabízených variant, nabídka. Způsob řešení komunikace programu s uživatelem. Volba varianty se provádí obvykle stisknutím počátečního, nebo zvýrazněného písmena, najetím kurzorem (myši, světelným perem) na požadovanou volbu apod.

mikroprocesor srovná CPU, Z80

Složitý integrovaný obvod, který tvoří srdce mikropočítače (řídí jeho činnost). Mikroprocesor je tvořen mnoha tisíci tranzistory. Jeho konkrétní činnost není určena zapojením, ale programem v paměti mikropočítače. Se svým okolím je spojen datovou, adresovou a řídicí sběrnicí.

milí zkratka m

předpona znamenající tisínu ms - milisekunda - tisícina sekundy

modem (MODulator DEModulator)

Zařízení umožňující komunikaci mezi počítači po telefonní lince. Požadovaná zpráva se převede na akustický signál, podobně jako při nahrávání programu na magnetofon.

modifý (modifai) - změnit, upravit, modifikovat

monitor

Toto slovo má několik rozdílných významů. 1) displej s vakuovou elektronikou (podobný televizoru, ale s kvalitnějším obrazem). 2) základní program uložený v paměti ROM, který umožňuje komunikaci s uživatelem.

Obvykle zabezpečuje natažení operačního systému, který pak převezme řízení systému. 3) též debugger, program pro ladění a ožiování programů ve strojovém kódu.

mouse (maus) - myš

Periferní zařízení, které umožňuje programu komunikovat s uživatelem. Má tvar malé krabičky (myši) do dlaně. Hlavní součástí myši je kulička, která se otáčí jak s myši pohybujeme po stole, nebo jiné podložce. Pohyb této kuličky se snímá a přenáší na pohyb kurzoru na obrazovce. Práce s myši je velice pohodlná a rychlá. Proto si získala značnou oblibu u profesionálních počítačů.

multitaskíng (maltitásking)

Současný běh více úloh najednou. Používá se převážně u velkých počítačů.

name (neim) - jméno (programu, souboru)

negace

Změna významu (hodnoty) na opačnou. O negaci má smysl hovořit tam, kde jsou povoleny pouze dva rozdílné stavy. Negace signálu - změna hodnoty signálu na opačný (z H na L a naopak).

network - síť, počítačová síť

number (nambr) - číslo

numerický - číselný

octal (oktal) - osmičkový

oktal

Oktalová číselná soustava - osmičková soustava.

open (oupn) - otevřený

output (autput) - výstup (dat ze systému)

overflow (ouvrlou) - přeplnění,

přetečení

overlay (ouvriel) - převrstvení, překrytí

Používá se ve smyslu překryvný segment - část programu, která se na vyhrazené místo nahrává až v případě potřeby z disku. Je tak možné na počítači s malou pamětí provozovat programy, které jsou mnohokrát delší, než je velikost paměti. V paměti je pouze tělo programu a potřebné části (moduly) se volají podle momentální potřeby.

overwrite (ouvrwrajt) - přepis (části paměti, dat na disku apod.)

page (peidž) - stránka

paměť viz. memory

Pascal

Strukturovaný programovací jazyk vhodný pro řešení většiny problémů. Jeho tvůrcem je profesor Nicolas Wirth z Eidgenossische Technische Hochschule v Zurichu. Tento jazyk napsal jako jazyk pro výuku strukturovaného programování. Pro své přednosti si získal značnou oblibu.

password (páswód) - heslo

periferie

Technické zařízení, které komunikuje s počítačem (tiskárna, myš, joystick, převodníky, magnetofon apod.). Počítač s periferií je obvykle propojen interfacem.

pixel (pixel)

Bod, nejmenší zobrazitelná jednotka na displeji, nebo rastru.

plotter (plotr) - souřadnicový zapisovač

point (point) - tečka

pointer (pointr) - ukazatel

port - brána

Port znamená latinsky přístav. Správně by mělo být porta - brána.

Ve výpočetní technice pod pojmem port - brána je myšlen fyzický obvod pro připojení periferie. Port je určen svojí adresou. Mikroprocesor Z80 umožňuje adresovat 65536 portů, na které je možno poslat jednobytovou hodnotu (číslo), nebo ji naopak přečíst. Didaktik 90 má periferní obvod 8255, který je v adresovém prostoru umístěn na portech 31, 63, 95, 127. Ovládat jej lze instrukcemi OUT (zápis na port) a IN (čtení z portu).

printer (printr) - tiskárna

program

Posloupnost příkazů odpovídajících syntaxi použitého jazyka, které řeší zadaný problém.

programovací jazyk

Soubor příkazů s definovanou syntaxí sloužící pro zápis programů. Např. ADA, assembler, C, BASIC, FORTRAN, Forth, Lisp, Logo, Pascal, PROLOG ...

překladač

Název pro program, který převede (přeloží) program do formy srozumitelné procesoru počítače. Podle způsobu práce je dělíme na dvě velké skupiny, kompilátory a interprety.

převodníky

A/D - analogově/digitální. Zařízení měnící analogovou (spojitou) fyzikální veličinu (proud, napětí, tlak, rychlost apod.) na veličinu digitální (číslicovou) pro zpracování na počítači. D/A - digitálně/analogový mění digitální veličinu (číslo z počítače) na analogovou. Převodníky umožňují spojení počítače s okolním světem. Podle přesnosti převodu se hovoří o osmi, dvanácti, šestnácti a více bitových převodních.

quit (kvit) - opustit (program)

QWERTY

Označení anglické normy pro rozmístění kláves na klávesnici. Název pochází z prvních šesti kláves horní řady klávesnice. Německá norma má přehozeny klávesy Y a Z. Tato klávesnice se označuje jako QWERTZ.

RAM (Random Access Memory)

Paměť umožňující opakovatelný zápis a čtení informace během činnosti počítače. Nahrávají se do ní programy z vnějšího datového media (magnetofon, floppy disk apod.).

Pokračování v následujícím čísle



SCOOBY AND SCRAPPY DOO

HI TEC SOFTWARE,
PAL DEVELOPMENTS 1991

Stejně jako hra QUICK DRAW MCGRAW, patří i tato k těm, na něž musela vydavatelská firma HI TEC zakoupit licenci od velké americké firmy HANNA BARBERA INC, kterou asi znáte jako vydavatele mnoha kreslených filmů. A právě kreslené a sympatické postavíčky dvou psů - SCOOBY DOO a SCRAPPY DOO vystupují mimo jiné v mnoha filmových seriálech firmy HANNA BARBERA.

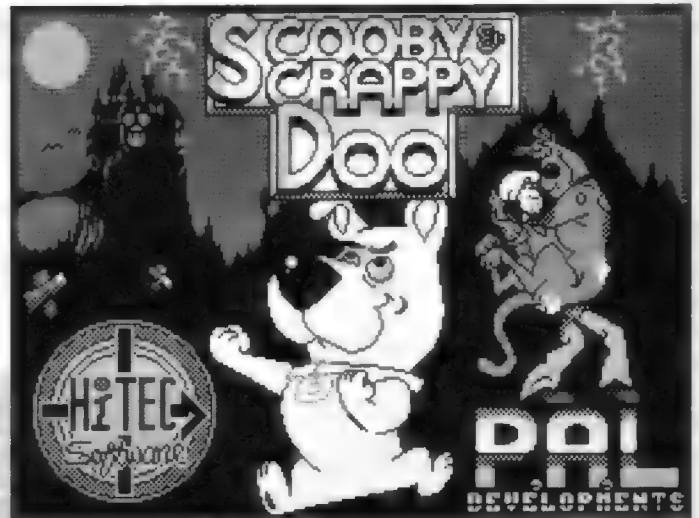
SCOOBY AND SCRAPPY DOO potěší hlavně milovníky her typu "platform" - čili plošinových skákacích her, jejichž smyslem je vést hlavní postavu tak, aby se do cíle hry dostala skákáním po různé rozmístěných plošinách, výstupcích, kamenných deskách, částech domů, střechách atd. Přitom samozřejmě musí sbírat důležité a životně nutné předměty, které jí doplňují energii, nebo zvyšují bodové skóre a samozřejmě při tom všem se musí pečlivě vyhýbat protivníkům a různým živočichům, kteří buď poletují ve vymezeném prostoru ve vzduchu, anebo se pohybují po zemi a po plošinách.

A přesně touto hrou je SCOOBY AND SCRAPPY DOO. Bude od vás vyžadovat přesné ovládání, odhad skoku, zničení protivníka v ten správný okamžik, kdy se k vám přiblíží "na dostřel" a umění vyhnout se ve skoku nastraženým pastem, díram atd, nebo ve výskoku sebrat ze vzduchu zde rozmístěné předměty ■ důležité předměty a přitom ještě bezpečně dopadnout na to jediné správné místo.

Jaká je historka v pozadí této hry? SCOOBY DOO (větší ze psů) ■ SCRAPPY DOO (ten menší pes) se se svým pánem SHAGGYM vydali kdesi na procházku po městě GHOST TOWN (město duchů) a stalo se (jak už to bývá), že SCOOBY a SHAGGY byli kouzlem přeneseni a uvězněni v podzemní kobce dalekého hradu, patřícího nějakému černokněžníkovi, který s nimi měl nějaké nevyřízené účty. Samotnému malému SCRAPPYMU tedy nezbyvá nic jiného, než se z města vydát na dalekou pouť přes 4 LEVELY hry, aby nakonec našel a osvobodil svého pána SHAGGYHO a přítele psa SCOOBY DOO.

V 1 LEVELU začíná pouť SCRAPPYHO ve městě, kde musí proskákat mezi domy a po různé rozmístěných plošinách ke konci LEVELU. Z nebezpečí, která tu na něho číhají, jmenujme např. nebezpečné slimáky, masožravé rostliny, žravé ryby, vysoko vyskakující z vody, smrtící lebkky na vyvýšených místech atd. Cestou SCRAPPY sbírá pytlíky ■ peníze a potravinové předměty. Ovládání SCRAPPYHO je velmi dobré, můžete dokonce během pádu, nebo výskoku měnit směr jeho letu. Nepřítele likvidujete ranami SCRAPPYHO pěsti (tlapy), která při delším stlačení získává větší sílu (viz ukazatel síly dole vpravo). Doporučuji FIRE uvolnit vždy v okamžiku, kdy je nepřítel kousek před vámi.

2 LEVEL se odehrává v lese za městem a SCRAPPY se tu setká mimo jiné s pohyblivými plošinami, po nichž musí projít nebezpečná místa, bude muset velmi přesně přeskakovat propasti po vysokých kůlech a pařezech, setká se znovu s lebkami, vodou ■ rybami, lesními duchy a se



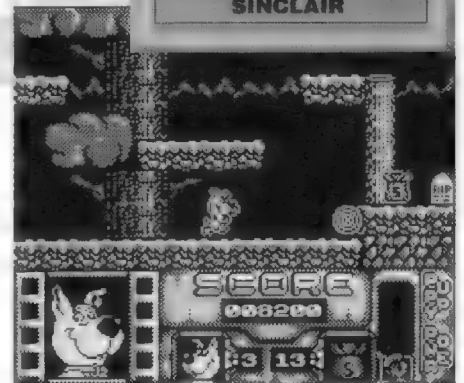
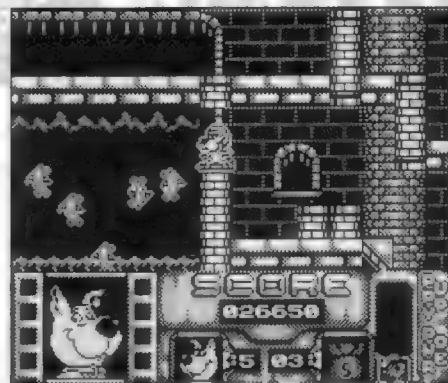
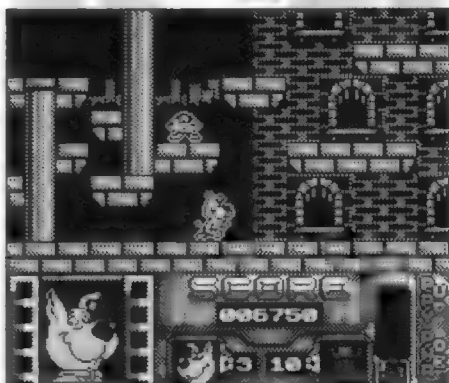
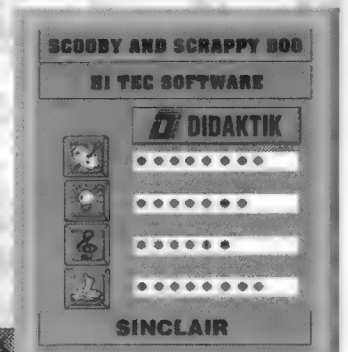
zdanlivě neprůchodnými místy, odkud se nedostane ven, pokud nepřijde na to, jak vhodně použít své silné tlapy. Může taky objevit (pokud se k nim dostane) místa s velkým množstvím peněz a předmětů. Objeví taky pružinové trampolíny, které mu umožní přeskochit vysoké překážky.

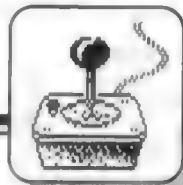
3 LEVEL - SCRAPPY zdolal šťastně les a dorazil do hradu černokněžníka. Aby zdolal toto velmi nebezpečné místo, pohybuje se v tomto levelu SCRAPPY na jakémisi "létajícím skateboardu" a na hlavě má pro jistotu helmu. Správnými stisky tlačítka "nahoru" lze SCRAPPYHO udržet stále ve vzduchu a řídit opatrně jeho postup vpřed mezi doslova stovkami nástrah a překážek, které mu majitel hradu nastražil v podobě žravých ryb, pochodučících upírů, mnoha pavouků, visících od stropu, masožravých rostlin, jedovatých krápníků a kapek, padajících ze stropu, nebezpečných mniců a zdanlivě neprůchodných míst. Tento 4 LEVEL je opravdovou zkouškou pro mistry plošinových her a pokud to někdo projde bez POKE, smekám před ním hluboce klobouk... Zde si opravdu "přijdete na své"...

4 LEVEL je poslední ■ odehrává se v podzemí hradu. Pokud se zde dostanete, vyřešte jej sami a pokuste se objevit místo, kde je ukryt pes SCOOBY a jeho pán SHAGGY! Nebude to ale o nic moc lehčí, než předchozí hrůza v hradu! Podaří-li se vám to, čeká vás na konci malé překvapení!

Co na závěr - hra SCOOBY AND SCRAPPY DOO je kvalitní hrou z oblasti "platform games" a kdo chce zkusit své schopnosti v této oblasti her, ať si vyzkouší tohle. Mně se test podařil jen díky POKE (nemám ani tolik času jako vy) a tahle hra je opravdu výzva pro ty nejlepší. Kdo projde ve hře bez POKE LEVEL 3, může si gratulovat ke složení mistrovské zkoušky. Pak vám nebude ani vadit, že hra je vlastně na své hlavní akční ploše jen dvoubarevná. Zato je hezky zpracovaná barevný panel s důležitými údaji o stavu hry v dolní části obrazovky. Grafika je jinak docela kvalitní ■ pro svůj účel dostačující. Během pohybu se celá obrazovka posouvá plynule zprava doleva a z technického hlediska tu nejsou viditelné nějaké nedostatky, které by stály za řeč. Zvuky pro AY-3-8912 ve verzi pro 48 kB nebyly žádné. Takže odvážným přeji mnoho zdaru - a do toho!

Petr



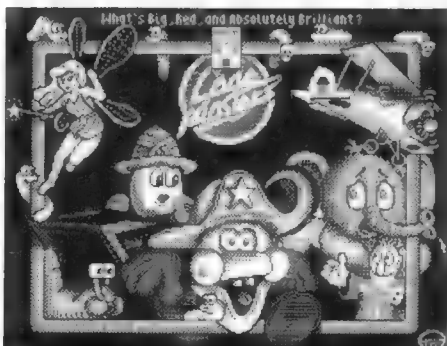
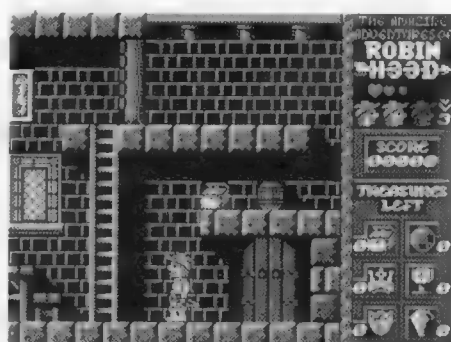
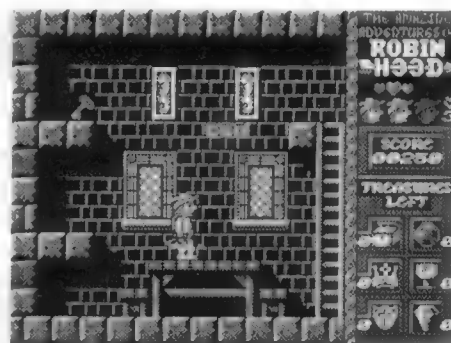
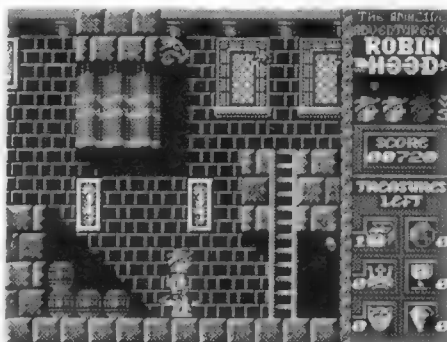


NOVINKY FIRMY CODE MASTERS!

Nedávno se naši redakci v Ostravě podařilo zapůjčit několik originálních programů s novinkami, které vydala firma CODE MASTERS a byly dány do prodeje v 1992, nebo 1993. Prvním byl soubor programů pod názvem "SUPERSTAR SEYMOUR". Ve velké krásně barevné krabici se nacházely kazety programů SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD ■ SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET, které jsme si už popisovali a pak zcela nové programy WILD WEST SEYMOUR, STUNTMAN SEYMOUR, SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP a navíc krásný velký barevný plakát. Další krabice pak přinesla překvapení - čerstvou novinku ve verzi pro Spectrum - ROBIN HOOD: LEGEND QUEST. No a nakonec jsme získali ještě dva novější a rovněž velmi zajímavé programy téže firmy - MURRAY MOUSE SUPER COP ■ GRELL AND FALLA. O všech těchto programech vám v dalších číslech připravíme podrobnější zprávy a zatím si alespoň prohlédněte několik obrazovek z uvedených her.

ROBIN HOOD: LEGEND QUEST

Graficky velmi hezky zpracovaná hra - rozsáhlé bludiště v hradu a jeho podzemí, kde musí Robin najít krásnou Marion. Vyzbrojen svým lukem a šípy, musí se utkat s mnoha nástrahami v hradu... Rozsáhlé bludiště s mnoha plošinami a žebříky, ukrytými zbrojnoši atd. Hezká barevná grafika a obrazovka posouvající se do boků...

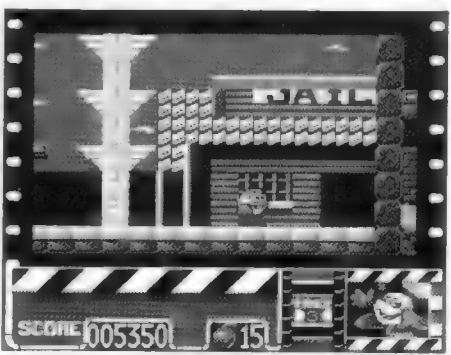


WILD WEST SEYMOUR

Po akční hře SERGEANT SEYMOUR je toto opět typická adventura, v níž se náš hrdina ocitá na americkém divokém západě. Hra, kterou pro CODE MASTERS programovali opět BIG RED, má 4 různé části, ke kterým je přístup přes systém vstupních hesel a vyznačuje se velmi zajímavým dějem a hezkou barevnou grafikou...

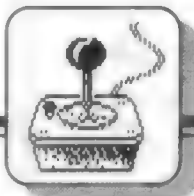
STUNTMAN SEYMOUR

A tohle je další nová akční hra se SEYMOUREM v hlavní roli. Je to typická "platform game" - plošinová hra s grafikou ve stylu filmového westernu, kde se setkáte s šerify, pistolníky i indiány a typickými westernovými stavbami...

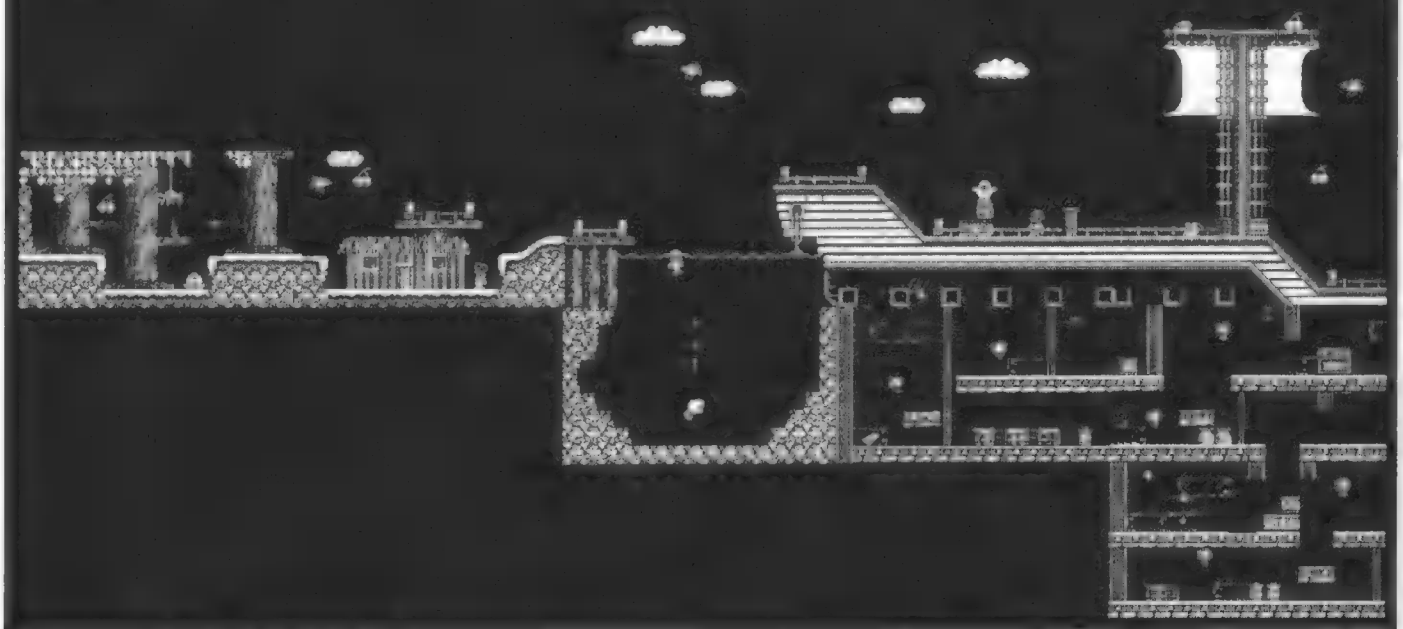


GRELL AND FALLA

Na první pohled vás zaujme na téhle další novince (opět dílo programátorů z BIG RED) krásná barevná grafika a dvě postavy, které zde hráč může pomocí přepínání ovládat. Vousatý skřítek GRELL a křehká létající víla FALLA zde spolupracují, aby spolu oživilí krajinu a vytvořili krásnou zahradu. FALLA zúrodňuje mrtvou půdu kouzelným prachem ■ GRELL pak sazí tulipány. Ovšem... jako vždy je zde pár háček a nástrah, které jim jejich práci znesnadní...

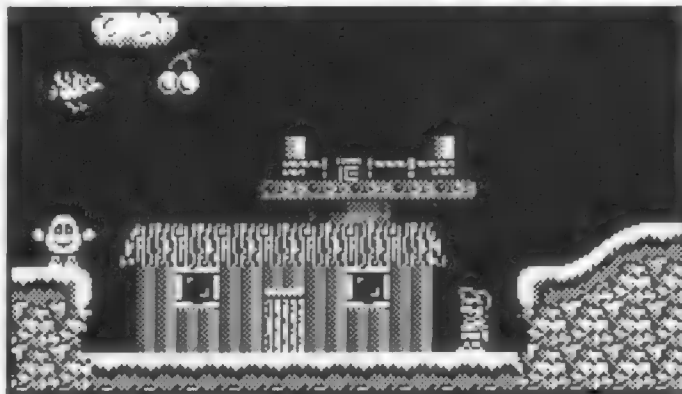


CRYSTAL KINGDOM DIZZY - LEVEL 2



Naposledy jsme opustili DIZZYHO hned poté, co úspěšně vyřešil místní problém ■ nefungující elektrárnou a dědovi GRAND DIZZYMU, který už dlouho byl celý nervózní, donesl noviny ■ opravené brýle. Ovšem to, co mu pak děda sdělil, DIZZYHO vůbec nepotěšilo. Zpráva v novinách dědovi připomněla starou legendu, která se nyní začala naplňovat ■ jediné statečný DIZZY může zachránit vajíčkové království od blížící se zkázy. A tak se opět vydal na dlouhou cestu, hledat Křišťálové království (CRYSTAL KINGDOM), ležící někde na Křišťálovém ostrově (CRYSTAL ISLAND). Ovšem kde ho hledat, to se už DIZZY nedozvěděl...

Po nějakém čase DIZZY dorazil na kraj lesa a kromě (1) na stromě našel pod ním sedící malou DOZY, která se však jen šklebila a na pozdrav neodpověděla... Zato si

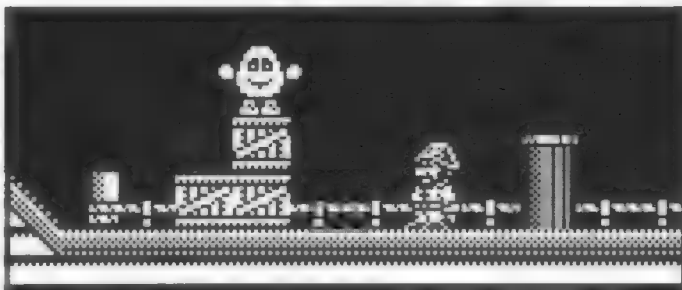


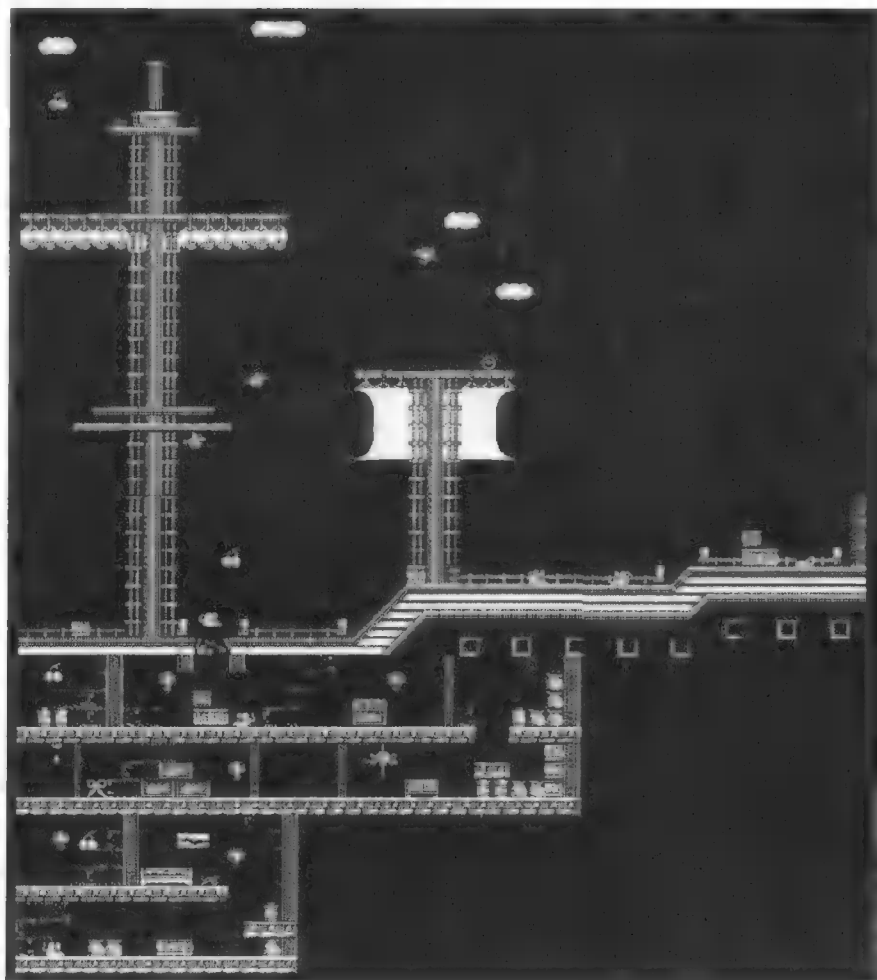
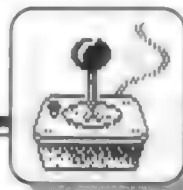
DIZZY dobře popovídal s majitelem místního obchodu se surfigovými potřebami, FREDDYEM. "AHOJ DIZZY, CO TI MOHU PRODAT?" "DIKY, NIC", odpověděl DIZZY, ale

přesto ■ od něj odnesl (2), snad se bude hodit. Po chvíli dorazil k přístavnímu molu, u něhož nedaleko právě kotvil velký trojstěžník kapitána BLACKHEARTA. DIZZYHO hned napadlo, že by se lodí mohl přiblížit k cíli své cesty, i když slyšel, že je to pirátská loď. To nevadí, hlavní ale je, jak se dostat na loď? Když ale uviděl ve vodě sympatického delfína, hned mu to bylo jasné. Použije přece (2) ■ je to! A taky že to pomohlo a po chvíli stál DIZZY na palubě trojstěžníku ■ zdravil se ■ jeho kapitánem. "AHOJ KAPITÁNE BLACKHEARTE!" "AHOJ DIZZY. NEPOMOHL BYS STARÉMU MOŘSKÉMU VLKU PŘIPRAVIT LOŇ

■ VYPLUTÍ?" "UDĚLÁM, CO BUDU MOCI", odpovídá DIZZY a hned se pouští do prohlídky lodi. Tady je ale nepořádek, říkal si v duchu, když postupně objevil spoustu předmětů, poházených po lodi. Ale budou mu ■ něčemu dobré? To se uvidí!

Nejdříve vzal kormidelní kolo (3), které našel na takovém místě, že tomu ani nevěřil. Ale kde ho upevnit? DIZZY dlouho hledal to správné místo ■ když si myslel, že ho má a pověsil tam kormidelní kolo, dozvěděl se jen, že: "ZAVĚSIL JSI KOLO NA MÍSTO A ODEŠEL. KOLO ODPADLO NA PODLAHU." No jo, asi to bude třeba něčím připevnit, ale čím? Našel několik věcí, které by pomohly - (1) v lese a (4) a (5) na stěžních lodí, jenže co je správné? Chvilí uvažoval ■ nakonec použil tu pravou věc a kormidelní kolo drželo, jako přibité. DIZZY se běžel hned pochlubit kapitánovi, ale ten ho vůbec nepochválil... Žeby na lodi toho chybělo více? A opravdu, po čase zjistil, že do lodí v podpalubí dokonce zatéká a prosakuje tu nebezpečně voda! To by mohlo ohrozit jeho cestu ■ tak rychle hledl dále. Objevil i kus desky (6) a rychle ■ ní běžel k díře. Když ale přiložil desku na ono místo, dozvěděl se: "THE PLANK IS TOO BIG" (deska je moc velká), takže co teď? Ale opět si vzpomněl, že na jistém místě leží (7) ■ po malé úpravě bude deska akorát. Ale, ale, když



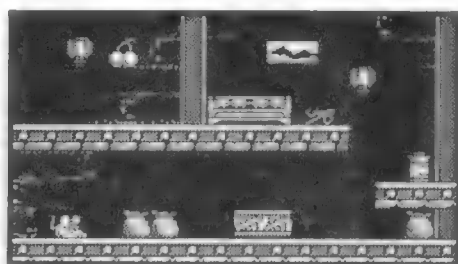
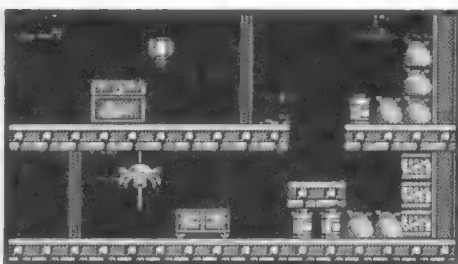
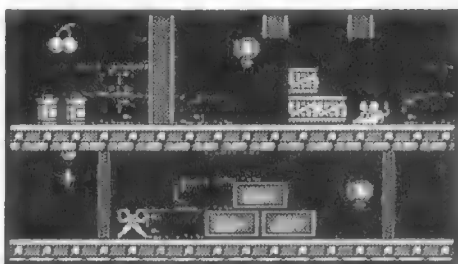


ve vanoucím větru. Jaké však bylo jeho zklamání, když ani to ■ kapitánem BLACKHEARTEM nehnulo! Jaká je to spravedlnost, vždyť už opravil tolik věcí, loď může vyplout a kapitán neřekne stále nic nového...

DIZZY celý zničený usilovně přemýšlí, na co zapomněl. Nakonec nabyt jistoty, že není jiné možnosti, než zajít na ■ pak se uvidí, je-li jeho domněnka správná! A opravdu, když se vracel zpět, byl nesmírně šťasten, protože nyní měl u sebe něco, co nesmí na žádné správné pirátské lodi chybět! Nevíte, co to může být? No přece černá pirátská vlajka s lebkou ■ zkříženými kostmi. Když pak DIZZY jako starý mořský vlk šplhal nahoru, aby vlajku zavěsil na její správné místo, tušil, že nyní již BLACKHEART musí promluvit. Nemýlil se - jen co se přiblížil ke kapitánovi, vidí jeho široký úsměv a tak DIZZY říká: "OPRAVIL JSEM VAŠI LOĎ, KAPITÁNE. CO NA TO ŘÍKÁTE?" "TO JE PERFEKTNÍ, ZASLOUŽÍŠ SI MEDAILI. TADY SI VEZMI TENTO SPECIÁLNÍ ODZNAK." "DÍKY KAPITÁNE, ALE CO BUDEME DĚLAT TEĎ?" "VÍŠ, KDE JE CRYSTAL ISLAND?" "NE, TO NEVÍM", přiznává zničeně DIZZY ■ uvědomuje si, že se ještě musí něco stát, aby mohli vyplout...

V duchu vypočítává, co všechno udělal ■ ... No samozřejmě! Zbývá to jediné místo, kde nyní musí zajít! A nemýlil se. Po nějakém čase se DIZZY s úsměvem vrací ke kapitánovi. Má nyní u sebe nejen mapu, podle níž určitě doplují ke CRYSTAL ISLANDU, ale dokonce i dalekohled. "VÝBORNĚ! NAŠEL JSI MAPU. TAK TEĎ BĚŽ A DOBRĚ SE DÍVEJ!", říká DIZZYMU kapitán a sleduje jej, jak s ním běží na to jediné správné místo, aby se tam usadil...

Vážení čtenáři, doufám, že snadno přijdete ■ to, kam DIZZY odešel, i na to, kde objevil potřebnou mapu ■ dalekohled. Druhá část hry CRYSTAL KINGDOM DIZZY je tedy u konce a po jejím správném vyřešení už znáte i heslo do části třetí, které se budeme věnovat zase příště. Tato část nám nabídla dalších 25 obrazovek se zcela jinou grafikou ■ taky potvrdila, že zatím hra není obzvláště těžká a že si ■ ni dá radu i ten, kdo nečetl tohle číslo FIFA. Tak nashle příště v třetí části!



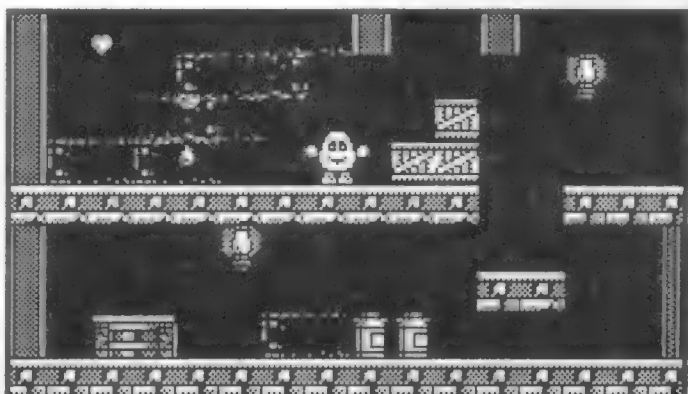
opět doběhl do podpalubí a přiložil desku, dozvěděl se: "YOU CUT PLANK TO THE CORRECT SIZE AND PLACE IT OVER THE LEAK. THE PLANK FALLS TO THE FLOOR." Prostě, má už desku správné velikosti, ale nedrží a spadá. Že by pomohlo to, co zkoušel ■ kormidelním kolem? Ale co zvolit? Trochu ■ popřemýšlel ■

poexperimentoval ■ nakonec desku přece jen úspěšně upevnil ■ dostal potěšující zprávu. Zatékání přestalo!

No sláva, říká si DIZZY ■ celý udýchaný stanul před kapitánem BLACKHEARTEM, očekáváje pochvalu. Uslyšel však jenom známé řeči o pomoci, jako když poprvé vstoupil na loď. Kručí, copak ještě chybí, říká si DIZZY a hledí z paluby na vysoké stěžně lodi... No jasně, vždyť hlavní plachta na nejvyšším stěžni není rozvinutá! DIZZY se hned pilně pustí do práce ■ protože už

Takhle přece nemohou vyplout! A DIZZY opět začal šmejdít po lodi ■ nakonec přece jen objevil (9) a (10), s nimiž pak opět vyšplhal do plachtovi. Provedl zručně opravu plachty a ■ pýchou hleděl na to, jak se napnu

věděl, že použije (8), vyšplhal hbitě na stěžně a provedl, co třeba. Veliká plachta se s hlasitým plesknutím rozvinula a... No to je nadělení, zanařikal opět DIZZY, když pohlédl na plachtu, v níž byla díra, jako hrom.



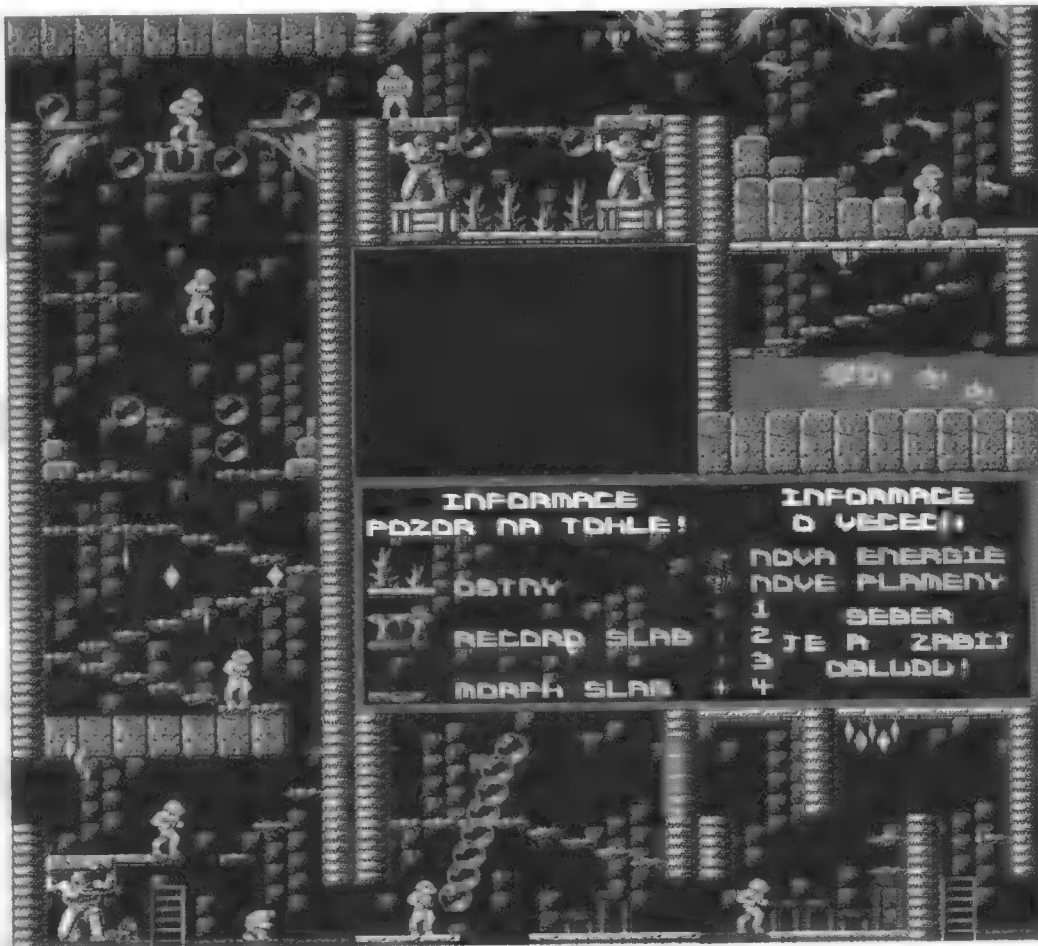


DRACONUS

ZEPPELIN GAMES

Tato starší hra pochází z dílny dnes již dobře známé firmy ZEPPELIN. DRACONUS byl jednou z prvních her této začínající firmy a povedl se přímo ukázkově. Ještě dodnes je mnoho "nových her", které jí nesahají ani po kotníky, jak se říká. Pokud patříte k těm mladším a méně pamatujícím majitelům Specter či Didaktiků a DRACONA neznáte, pokusím se vás s ním dnes blíže seznámit.

Děj hry se odehrává na jakési nedefinované vzdálené planetě, kde hlavní postavou je něco jako "člověk drako-ryba". Drak proto, že má schopnost chrlení plamenů ohně ■ po splnění určitých podmínek se může dokonce měnit ve zvláštní rybu ■ zpět Jako člověk pak chodí ve vzpřímené poloze a svými pěstmi dovede zařazovat údery. Hra DRACONUS se odehrává v rozsáhlém labyrintu (bludišti) o velikosti mnoha desítek obrazovek, z nichž některé jsou vyplněné vodními kanály, nebo zcela vodou. Pouze vodní cestou se může DRACONUS



INFORMACE
POZOR NA TOHLE!

OSTRY
RECORD SLAB
MORPH SLAB

INFORMACE
O VECI!

NOVA ENERGIE
NOVE PLAMENY
1 SEBER
2 JE A ZABIT
3 DALUDU!
4

dostat do druhé části labyrintu a zde najít místo úkrytu obrovské obludy, hezky vyobrazené. Tu však může zničit až poté, co přijde na to, jaké prostředky k tomu musí použít.

Ale začneme popořádku. Po nahrání hry si naefinujete ovládání a můžete po stisku SPACE začít. Pokud však chvíli počkáte, ukáží se postupně dvě obrazovky, na nichž jsou vyobrazeny důležité předměty ze hry - hlavně si zapamatujte vzhled desek (plošin) RECORD SLAB ■ MORPH SLAB. Ta první slouží ■ záznamu polohy DRACONA při

postupu ve hře. Pokud na ni vždy vstoupí, když ji objeví, tak po ztrátě života nebude začínat na místě startu hry, což je dost nemilé, ale objeví se v místě posledního RECORD SLABU! Na RECORD SLABU stojí DRACONUS i při startu hry! Plošina MORPH SLAB je rovněž velmi důležitá, protože pouze u ní se DRACONUS může změnit do rybi podoby a zase zpět do člověčí (nebo dračí?). Další předváděcí obrazovka pak ukáže pomocné předměty ve hře, které lze sbírat ■ nebezpečné bodliny, které DRACONA usmrtí. Sebrat lze EXTRA FLAME (plameny navíc), které se vždy hodí a EXTRA ENERGY (doplnění ztracené energie). Nakonec jsou to 4 druhy hvězdic, které musíte najít, abyste ve finálovém souboji zničili obludu na konci hry.

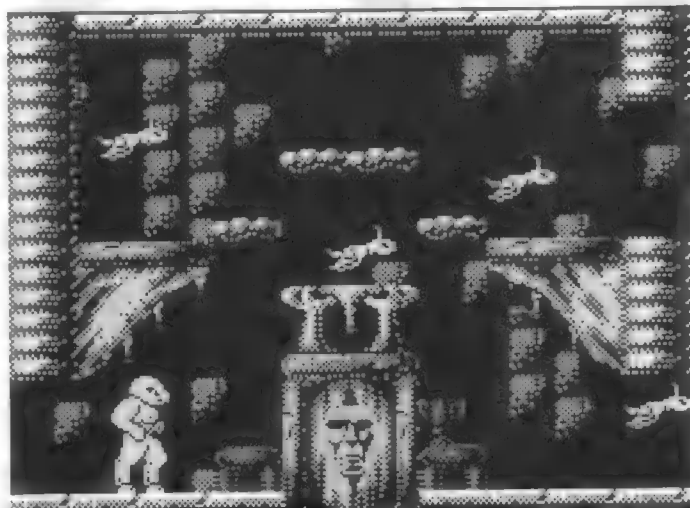
Zásobu plamenů můžete během hry sledovat na horní části obrazovky vpravo (počet šlehnutí plameny), vedle je počet životů a na pravé boční straně obrazovky jsou ukazatele energie. Její stav je zobrazen dvěma indikátory ve tvaru S a ten horní je pro člověčí podobu DRACONA, dolní pak pro podobu rybi. V prostoru mezi oběma indikátory se pak budou zobrazovat další čtyři důležité předměty v této hře, samozřejmě pokud je najdete.

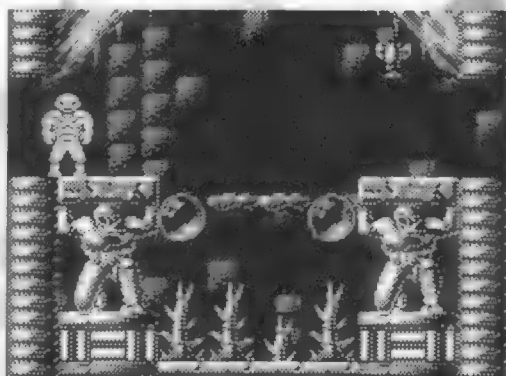
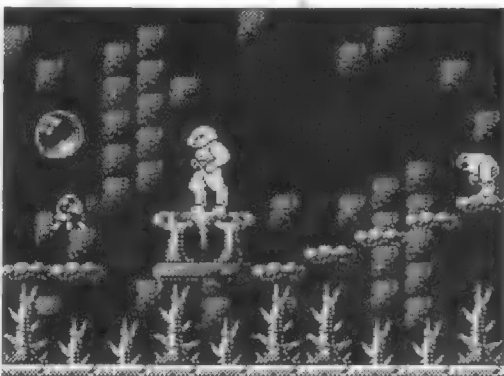
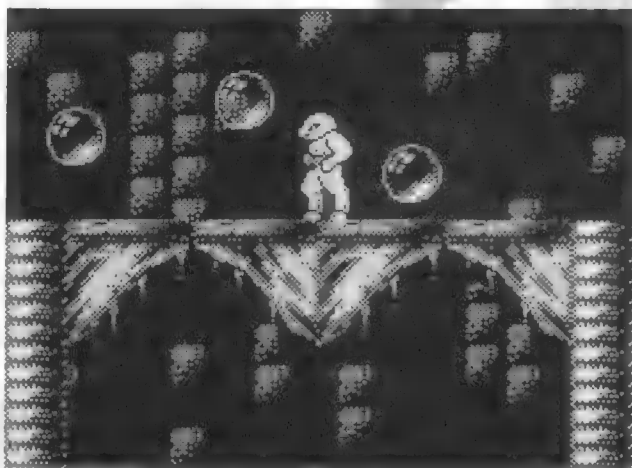
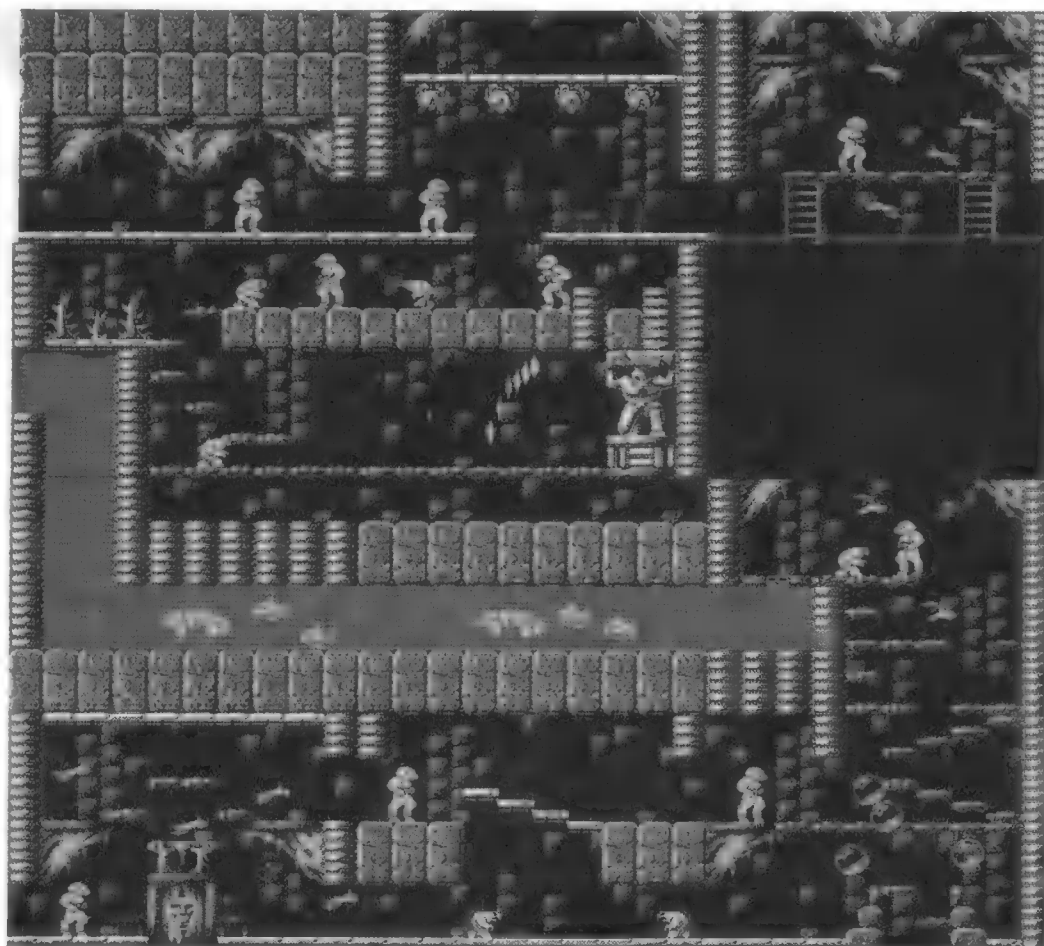
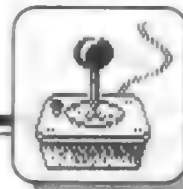
DRACONUS může plameny chrlit po jednotlivých šlehnutích ohně

stiskem tlačítek FIRE + dolů (nahoru), údery tlapou FIRE + vpravo (vlevo).

Během hry bude asi třeba si buď kreslit mapku (hra je v horní části 12 obrazovek široká, celkově na šířku 20), nebo použít mapku ■ FIFA č.13, kde byla bez označení otištěna na straně 36. Ale věnujme se několika praktickým radám pro hráče. Po startu hry se vydejte směrem vpravo ■ hned objevíte EXTRA FLAME (nahore). Skočte-li naopak po startu dolů doleva, najdete o pár obrazovek níže EXTRA ENERGY. Pokud se odsud vydáte doprava ■ skočíte do otvoru v podlaze, ■ pádu seberete další EXTRA FLAME (zásoba se bude opravdu hodit) a na konec po dopadu dolů seberete jeden ze 4 velmi důležitých předmětů - ŠTÍT, který bude v budoucnu DRACONA chránit před smrtí při pádu do hlubin. Pro úspěšné sebrání ŠTÍTU však musíte padat podél té správné stěny (které?), jinak jej neseberete!

Druhým z těchto velmi důležitých předmětů, bez nichž se hra vlastně ani nedá úspěšně dokončit je tak zvaný MORPH HELIX, který musí u sebe DRACONUS mít, pokud se chce změnit do rybi podoby. MORPH HELIX najdete od startu směrem doprava ■ dolů do otvoru. Hledejte pak u nohou velké sochy. Co se týče míst, kde se lze proměnit do rybi polohy, musíte nalézt polohu desky MORPH SLAB. Ta první je na levé





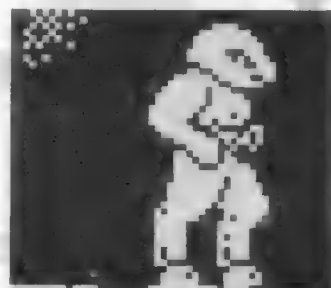
straně první části labyrintu - hledejte samičku K dalším dvěma plošinám v první části labyrintu se DRACONUS dostane z pravé dolní strany labyrintu. Pokud naleznete MORPH SLAB a máte i MORPH HELIX, postavte se vlevo od desky a stlačte směr dolů. DRACONUS se překulí a přemění se do velmi zajímavé rybi podoby. Naspět člověčí se dostane tak, že připlujete pod MORPH SLAB a stlačíte směr nahoru.

Pokud budete ve vodě, dobře ji prozkoumejte a hledejte hlavně vstup do druhé části labyrintu vlevo a pak i vstup do dolní části prvního labyrintu. Od místa, kde vkročíte do druhé části labyrintu se vydejte pár obrazovek doleva - najdete tam důležitý RECORD SLAB, na který musíte vstoupit! Pak se vraťte doprava a po velkých kamenných kvádrech vyskákejte nahoru. Někde tady musíte vypátrat třetí důležitý předmět - DRACÍ OKO, pomocí něhož pak lze jediné uvidět tajný průchod ve staré části labyrintu za vodou! Právě v prostorách, které se vám takto otevrou pak někde najdete poslední čtvrtý předmět MAGICKOU HŮL, která vám zase jediné umožní posbírat důležité hvězdičky (slouží ke zničení netvora).

Během celé hry se samozřejmě DRACONUS musí také vypořádat s mnoha nepřáteli - ať už to jsou velké bublinové objekty, létající ryby, nebo maličká tvorová, pochodující po některých místnostech, nebo obří květiny, vrhající jedovatý pyl, nebo záhadné kosočtvercové pohyblivé objekty, které v některých místech takticky vyčkávají a pokud se DRACONUS dlouho rozhlíží, vrhnou se najednou na něj a odeberou mu život. Nepříjemností však je daleko více a sami se s nimi brzy seznámíte.

Jak tedy zhodnotit tuto hru? Jistě jste si už všiml, že asi bude docela zajímavá a poněkud odlišná od tradičně pojatých her typu bludiště. Co na první pohled upoutá, je krásná barevná grafika. Postava DRACONA je velká, dobře animovaná, včetně dokonale animované sekvence plamenů. I ostatní objekty ve hře jsou rovněž větších rozměrů a detailně kreslené (např. členité kamenné kvádry). Nějaké viditelné podstatnější nedostatky jsem vlastně nenašel a hra by měla uspokojit každého, kdo tento druh her má rád. Co se týče zvuku, v testované 48K verzi je pouze celkově dostačující BEEP zvuk, bez podpory obvodu AY-3-8912.

Petr





EDD THE DUCK

ZEPPELIN/IMPULZE
1990

Kačer EDD (EDD THE DUCK) je známou postavíčkou anglické televize v jednom z pořadů stanice BBC pro mládež. Nakonec se stal populárním do té míry, že vznikla počítačová hra, jejíž hlavní postavou je právě kačer EDD. EDD THE DUCK velmi připomíná známou hru RAINBOW ISLANDS a pokud jste ji rádi hrávali, jistě si zahrajete i tuto. Jde tedy opět o typickou "platform game" - mírumilovnou plošinovou hru, tedy žádnou střilečku, ani boj s příšerami v podzemí. Po nahrání se seznámíte se jmény autorů, vyberete si některé z ovládání a pak se vypíše text:

EDD THE DUCK
(SUPERSTAR) - SCENE 1

A pak už se objeví spodní část hrací plochy prvního levelu. Kačer EDD má svůj typický účes s "hřebenem" na hlavě a stojí na jednom z 5-ti malých ostrůvků, obklopených vodou. V prostoru nad ním jsou umístěny plošiny, pokryté sněhem a kolem nich, nebo na nich se pohybují EDDYHO protivníci - například velký čmelák, medvídek, vánoční ryba či obrovská ruka, nebo deštník. A mezi tím vším jsou v prostoru rozmístěny otáčející se hvězdičky, kterých je vždy v každém levelu 20 a které musí kačer EDD opatrnými skoky po plošinách všechny sesbírat.

Jeho jedinou obranou ■ zároveň zbraní, není žádný laser, ale magické sněhové koule, které může házet v libovolném množství po svých protivnících. Ti zůstanou po zásahu koulí vždy na chvíli znehybněni,



jakoby zmrazení, nezmizí však z hrací plochy! EDD musí tohoto jejich chvilkového zmrazení využít ■ doskákat vhodně na další plošinu a do míst, kde může sebrat hvězdičku. Musí však být velmi opatrný, protože v okamžiku, kdy přestanou magické koule působit, zasažení protivníci se opět dají do pohybu a mohou být pro kačera EDDYHO po doteku životu nebezpeční!

Při postupu kačera po plošinách směrem nahoru se obrazovka plynule posouvá a ukazují se nové, dosud ukryté části hrací plochy. Pohyb kačera při výskoku není zrovna moc rychlý a během jeho skoku nahoru, nebo dolů, můžete ještě ovlivňovat jeho směr, což je někdy přímo nutné, protože k některým hvězdičkám se jinak, než manévrováním během pádu, nebo skoku, nedostanete! Někdy je taky třeba odrazit se přímo z určité plošiny ■ navíc z jejího okraje, jinak k hvězdičce nikdy nedoskočíte! Tato hra, stejně jako mnoho jiných, vyžaduje pečlivý nácvik, trpělivost a přemýšlení, jak se ke každé hvězdičce dostat, protože budete-li je sbírat ■ skákat jen tak, velmi brzy vyčerpáte své 4 životy (TAKE 1 - 4) a hru rychle se zklamáním ukončíte. Počet hvězdiček, které vám ještě zbývá sebrat zjistíte, podíváte-li se na

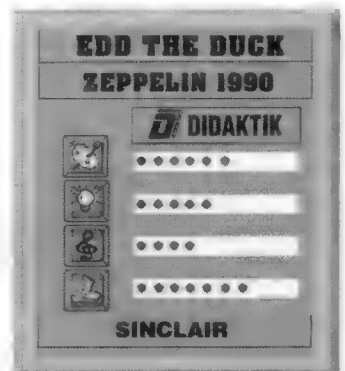
dolní část obrazovky, kde v pravé polovině je kresba velké hvězdy a text např. 19 STARS (zbývá sebrat 19 hvězd). Vlevo pak je v kruhu nápis TAKES 2, což označuje váš druhý pokus ve hře ze čtyř.

V prvním levelu kačer EDD postupuje stále nahoru a zimní krajina se postupně mění, stejně tak jako tvary plošin, nebo předmětů, na něž jde skočit. Zasněžené plošiny spodních částí levelu se mění a objevují se i sněhuláci, sněhem pokryté vánoční stromky, větrné obláčky a vánoční ryby. Poslední hvězdička je samozřejmě až zcela u vrcholu levelu. Ve chvíli, kdy ji seberete, se objeví veršovaný text ■ poté začíná LEVEL 2 (SCENE 2), který má samozřejmě opět poněkud jinou zimní krajinu, jinak tvarované ■ rozložené plošiny, avšak opět 20 hvězdiček, které musí EDD s vaší pomocí všechny posbírat. A tak to jde dál až do konce...

Závěrem lze o této hře říci, že se vcelku vydařila a máte-li tento druh her rádi, zkuste si ji! Jsou zde sice i určité nedostatky, např. neškodil by poněkud rychlejší pohyb kačera po hrací ploše, ale není to zas tak hrozné. Celkově hra nedosahuje kvalit výtečné RAINBOW ISLANDS, není taky zrovna moc snadná, ale po

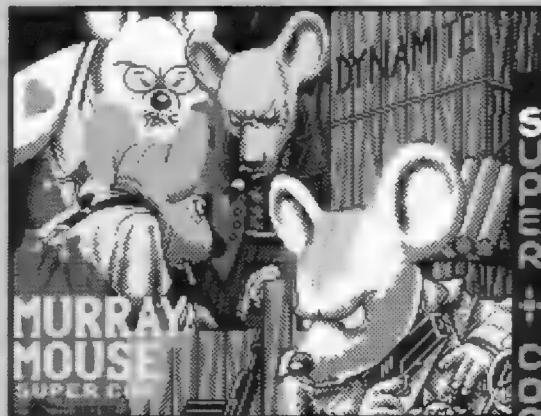
náležitém tréninku a seznámení se s nástrahami se dá docela dobře hrát. Nakonec ještě jedna připomínka - po stisku tlačítka C během hry se objeví text, který vám sdělí, že novým stiskem C zapojíte barvy ■ stiskem M monochromatický (dvoubarevný) provoz. Nezdá se mi však, že by se hra nemohla hrát stále v mnohobarevném režimu - barvy jsou voleny dobře a nejsou s nimi vcelku žádné problémy. Zvuky pro AY-3-8912 ve hře v testované verzi 48 kB nebyly bohužel opět žádné.

Petr

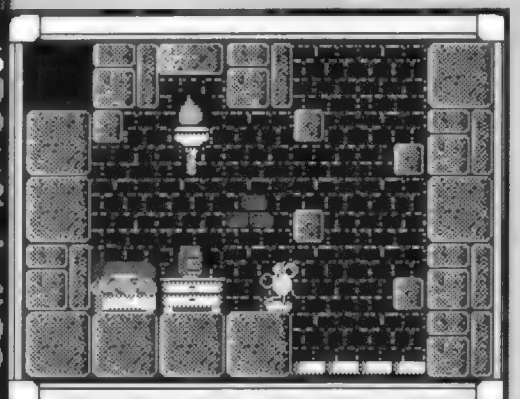


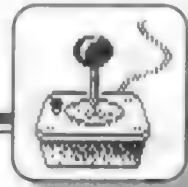
MURRAY MOUSE SUPER COP

Sympatická myška komiksového vzhledu s velkým čumákem a ještě většími nohama, je hlavní postavou této hry. Pohybuje se po ploše velkého podzemního komplexu chodeb a starých kamenných kanálů a sbírá a používá nalezené předměty, aby se dostala o kus dál a vyřešila svůj velký detektivní úkol...



NOVINKY FIRMY CODE MASTERS!





LOP EARS

PLAYERS 1991

Mnoho z vás asi zná firmu PLAYERS, která sice již v minulých letech vydala dost různých her, avšak většinou dost nevalné kvality - většinou z nás zůstane v paměti akorát dobrá série her JOE BLADE 1, 2 a 3, které se docela vydařily. Poslední dobou se mi dostala do rukou nová hra od firmy PLAYERS, nazvaná LOP EARS, v níž hraje hlavní roli zajíc (?). Je to sice méně obvyklé, ale v počítačových hrách jsme přece jen zvyklí na ledacos, že... Horší bylo to, že jsem se o této hře nemohl nikde nic dozvědět. Na prvý pohled hra vypadala dost zajímavě, hezké barvy i grafika a po stisku FIRE se dokonce objevilo malé menu, z něhož se dalo tušit, že jde o nějakou adventuru ve stylu DIZZY her, v níž lze sbírat a používat různé předměty. Nezbylo tedy, než provést dlouhé bádání ■ hraní, které nakonec vedlo ■ úspěšnému dokončení celé hry a tak vám zde mohu popsat jeho výsledek...

LOP EARS je opravdu adventurou obdobnou hrám typu DIZZY. Hráč zde může sbírat a na správných místech pak používat různé předměty a takto postupovat dále ve hře. Co je tedy cílem hry? Náš hrdina - bezejmenný zajíc se po dlouhé honičce se smečkou místních psů (viz titulní obrázek) poněkud zaběhl a když se pak rozhodl vrátit zpět do svého doupěte, zjistil, že vlastně nemůže najít cestu zpátky. Cílem vašeho snažení tedy bude najít cestu do jeho rodného doupěte, kde jej očekává celá zaječí rodinka a během této cesty mu pomoci vyřešit vzniklé problémy ■ nepříjemné situace. Akce se odehrává na několika desítkách obrazovek, nad zemí i v podzemních tunelech s mnoha východy.

Hra začíná v jakési malé oře, kde se zajíc naposledy ukryl. Když tedy zajíce vyvedete na povrch na louku, seznámíte se hned se dvěma nedostatky této hry. Pro pohyb vlevo - vpravo se používá běžný způsob ovládní, chcete-li ale se zajícem jít do kopečka, zastaví se, protože pro lezení nahoru musíte použít směr "dolů". Dále je zvláštní i to, že při použití směru "dolů" zajíc svižně

poskakuje i po rovině a to dokonce rychleji, než při vlastním lezení vlevo-vpravo. Proto je v další hře praktičtější tento poskakovací pohyb vpřed, protože normálně leze kupředu pomalu jako slímák. Druhou vadou na kráse je to, že při pohybu z kopečka dolů se zajíc pohybuje schodovitým způsobem a ještě spíše více ve vzduchu, než po šikmém povrchu. Tím však vlastně výčet závad končí a pokud si na ně časem zvyknete, nebudou vám ve vlastní hře ani moc vadit...

Během vlastní hry si všimnete vlevo nad obrazovkou dvou malých okének, které symbolizují dvě zaječí tlapky (PAWS). V těchto okénkách se budou objevovat sebrané předměty. Mezi nimi pak je čas hry a bodové skóre. Zcela vpravo nahoře je typický "zaječí" ukazatel jeho energie, protože se skládá z dlouhé řady mrkví, které po styku s nepříteli postupně ubývají. Připomenou ještě, že ve hře je místo, kde tato mrkev roste ■ lze si doplnit ztracenou energii! Nyní si ještě řekneme něco o používání menu, které se objeví po stisku FIRE:

- SELECT OPTION** - Provedte výběr
- RESUME GAME** - Návrat zpět do vlastní hry
- TAKE OBJECT** - Sebrání předmětu, na němž zajíc stojí
- DROP OBJECT** - Položení předmětu, který má zajíc u sebe
- USE OBJECTS** - Použití předmětu k nějaké činnosti
- MIX OBJECTS** - Vzájemné použití dvou předmětů na sobě
- EXAM OBJECT** - Prozkoumání předmětu
- QUIT GAME** - Ukončení hry a nový start

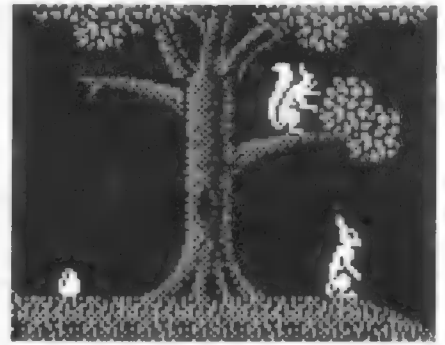
Většina voleb je celkem jasná, musím vám však něco říci k volbě MIX OBJECTS. Není to nějaké prohození dvou věcí v tlapkách králíka, ale jiný druh použití předmětů. Vyložme si to na praktickém příkladu. Máte v jedné tlapce prázdný balónek, ve druhé pumpičku. Po zvolení MIX OBJECTS se obě věci použijí na sobě a výsledkem bude nafouknutý balónek. Tenhle způsob MIXU je ve hře

několikrát použit, tak si to pamatujte. Pokud zvolíte DROP OBJECT, objeví se ještě další menu, v němž si zvolíte, zda chcete položit věc v první tlapce (OBJECT 1), což je věc v levém okénku, nebo v druhé (OBJECT 2), což je věc v pravém okénku nahoře nad obrazovkou. Obdobně se volí při použití předmětů (USE OBJECTS). Pokud je nějaká věc na daném místě nepoužitelná,

vypíše se zpráva: THIS OBJECT IS UNUSABLE AROUND HERE a musíte to zkusit jinde. U volby TAKE OBJECT - sebrání věci, někdy dostanete zprávu, že tam ■ sebrání nic není (THERE ARE NONE AROUND TO TAKE), i když opravdu je. Je to způsobeno tím, že zajíc nestojí přesně na věci a stačí se jen kousek posunout.

Ale věnujme se nyní trochu praktické hře. Se zajícem se projdíte po krajině a vlezte do jedné ze dvou děr. Musí najít klíč a pak o kus dále narazí na zlého zajíce, který ho nepustí dále, dokud mu nedonese to, co má rád... Pokud ho uspokojíte, může náš zajíc projít dále a po vystoupení na povrch správnou dírou se musí vydat na dlouhou cestu, na jejímž konci dorazí k poštovní schránce. Po jejím otevření (čím?) v ní objeví jistou věc. Tuto věc náš milý zajíc musí nějak rozbít. Nebude to problém, protože cestou mohl objevit vhodné věci k tomuto účelu. Právě zde použijete poprvé funkci MIX OBJECTS. Máte-li věc venku, vraťte se do podzemního tunelu a seberte to, co měl zlý zajíc za sebou. Správnou dírou (děr je tu bohužel více...) se dostane opět na povrch a musí někde najít malou plechovku. Je důležitá, protože v ní je ukryto něco, bez čeho se hra nedá dokončit.

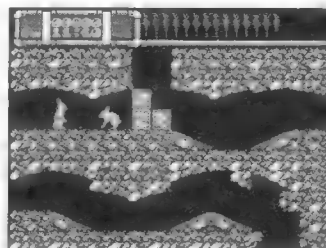
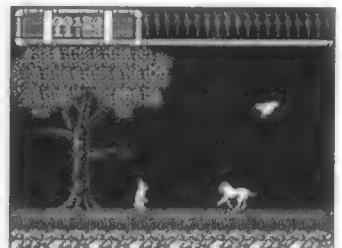
Máme-li tedy věc z plechovky (jak se k ní dostat?), provedeme s ní něco, co se s touhle věcí obyčejně dělá a pak se vydáme se zajícem hledat strom, na němž je žalud (ACORN). Nejdříve se však budete muset na něčem, co plave na vodě, dostat přes malý rybníček. Pak se dostanete k žaludu, který je ale nutno nějak dostat se stromu dolů. K tomu použije zajíc věc, kterou už má (je to jasné...). Pak opět zpátky přes vodu a zpět do podzemních tuneľů. Tady zajíc musí opět správným východem ven a vydá se hledat veverka, která ho pouze po vydání žaludu pustí dále do krajiny. Veverka je tu však taky více, takže to chvíli potrvá... Pustila-



li vás tedy, může zajíc o kus dál sebrat věc, která mu dovolí projít bez zranění mezi zlymi psy (???). Pak už zbývá jen najít nějakou prázdnou nádobu a ve vhodném místě do ní nabrat vodu. A zde své vyprávění přeruším, protože už máte všechno, co je třeba k dořešení hry. Nyní už jen najdete (pokolikáté?) ten správný východ z podzemních chodeb a vyběhnete ven. Po krátkém čase ■ vyřešení pár situací se náš malý zajíc objeví před svým doupětem, očekávan početnou rodinkou.

Pokud to sami nedořešíte, budete ■ moci kompletní řešení přečíst v některém z dalších čísel FIFA. A co říci na závěr o téhle hře? LOP EARS se přes počáteční problémy nakonec ukázala jako zajímavá hra. Grafické zpracování je docela na solidní úrovni s velmi hezký provedenou barevnou krajinou, mnoha domky, garážemi i auty v nich. Věrně zobrazeny jsou i podzemní tunely. Grafika vás tedy určitě uspokojí a těch pár nedostatků, o nichž jsem psal, se dá tolerovat - jsou mnohdy daleko horší věci! Zvuk byl v testované 48K verzi pouze přes BEEP, podpora AY žádná. Takže do toho a přeji vám mnoho zdaru v řešení zajícovy cesty domů!

Petr





ATOM ANT

HI-TEC / PAL
DEVELOPMENTS
1990

Jak si jistě pamatujete, firma HI-TEC velmi často vydává hry, inspirované různými kreslenými seriály ■ filmy, které uvádí firma HANNA-BARBERA. Zde je tedy i původ dalšího počítačového hrdiny - malého mravence, zvaného ATOM ANT. Hru pro HI-TEC programovala skupina TWILIGHT ■ my se nyní podíváme, co že to vlastně vyrobili.

ATOM ANT je nenáročná akční hra, která vám po chvíli hraní připomene staré hry BOMB JACK 1 a 2, nebo novější SUPER SEYMOUR, kterou jsem ve FIFU již popisoval. V principu jde totiž ■ ATOM ANTU o obdobnou myšlenku. Náš malý hrdina, oděný do

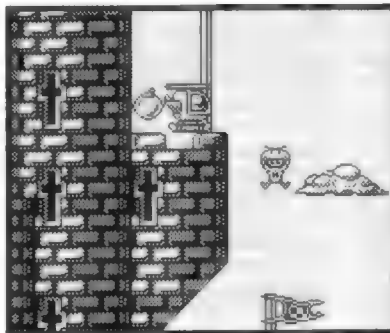
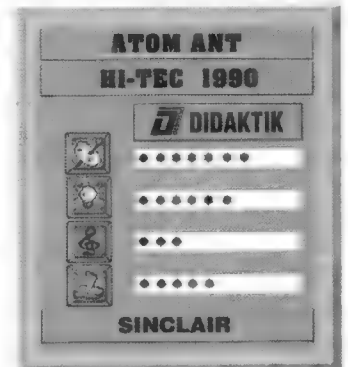
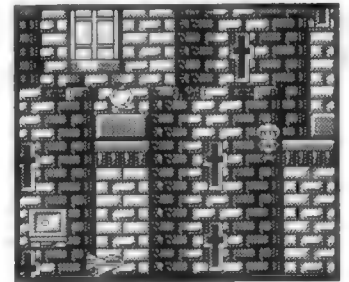
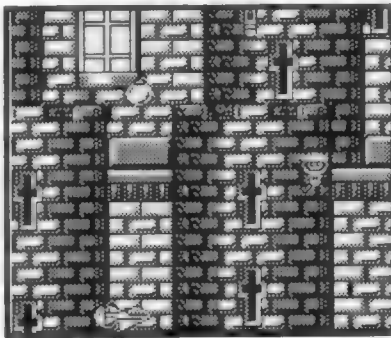
ničit. Nejdříve ovšem musí bomby posbírat. Na každé budově je jich 8 a jsou většinou umístěny v blízkosti okenních řím (bomby mírně poskakují). Na těchto římách a dalších plošinách ■ náš mravenec může i odpočinout, nebo takticky vyčkat, až se okolo přežene nepřítel, kterých je tu dost.

Stačí pak jen vhodně řídit vysoké skoky ATOM ANTA, sebrat každou jednotlivou bombu a dopravit ji na střechu do ATOMISERU, který ji zneškodní. Pak se ATOM ANT vrací pro další bombu a tak dále, až do chvíle, kdy je celá budova očistěna. Byl by to poměrně snadný úkol, kdyby ATOM ANT nemusel bomby

vyšších levellech, do nichž postoupíte vždy po sebrání a likvidaci všech 8-mi bomb. Levelů je celkem 7 a v těch posledních jsou městské výškové budovy nahrazeny historickými hrady a zámky, které vypadají opravdu velmi pěkně. Vyšší levely přináší i další nebezpečí, která na ANTA číhají během sbírání bomb - shora padá přival nečekaných předmětů, jako obrovská závaží, televizory (žeby nespokojení diváci ČT-1?), bomby, pohybují se tu opět vosy, letadla, vrtulníky i rychlá UFA atd. Lze však najít i hodiny, které mu přidají drahocenný čas k dokončení práce.

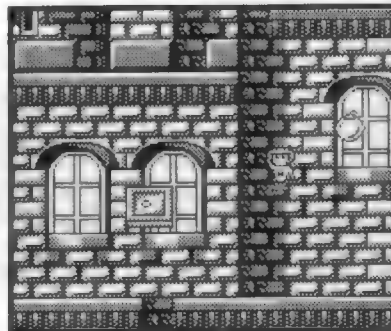
Co říci závěrem - hra je jednoduchá, vcelku vydařená a zaujme hlavně asi mladší kategorii hráčů. Provedení hry nemá nějaké vážné nedostatky, snad jen pohyb ATOM ANTA by mohl být trochu rychlejší. U testované 48K verze byly pouze nepřilíš složité BEEP zvuky, podpora AY bohužel žádná, avšak originál měl i AY hudbu od SEANA CONRANA.

Petr



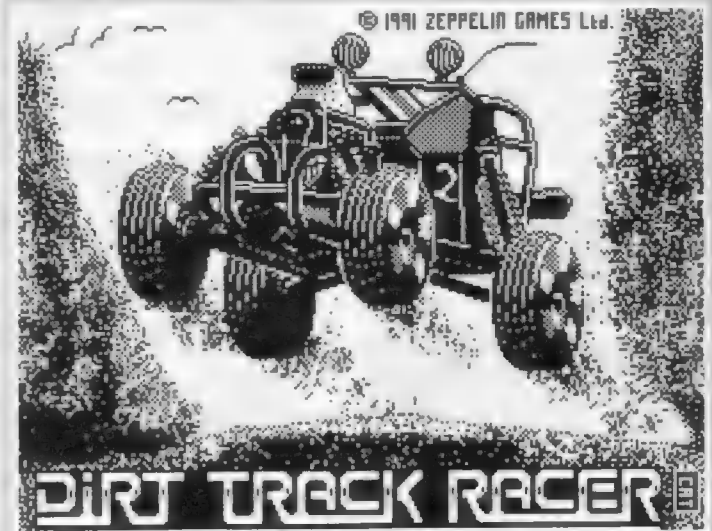
zlikvidovat ve vymezeném časovém limitu (začíná se se 4-mi minutami) a kdyby každou budovu nehlídávali nepřijemní nepřítel. V prvním levelu to jsou hlavně velké vosy, rychlé vrtulníky, nebo rychlé letadélko u ATOMISERU. Většina protivníků se pohybuje v blízkosti bomb, které je nutno sebrat, což hráče nutí k dosti opatrným manévřům. Navíc tu občas padá shora jiný druh

slušivého skařandru a helmy, byl povolán na pomoc, aby zbavil město nebezpečí mnoha explozí ve významných stavbách města. Nějací lumpové tu totiž (opět) poschovávali několik časovaných bomb a vyhrožují, že je odpálí. A tak se toho ujal ATOM ANT. Na střechu každé z ohrožených budov si umístil tzv. ATOMIZER, pomocí něhož bude bomby



bomby, které našemu mravenci seberou život, pokud včas neuhne. Když však najde na budově kostku cukru, získá body, najde-li rezervní helmu a sebere ji, má dokonce život navíc.

Po technické stránce je ATOM ANT proveden jako svisele se posouvající, dvoubarevná hra, se vcelku průměrnou grafikou, jejíž kvalita však dost stoupá ve



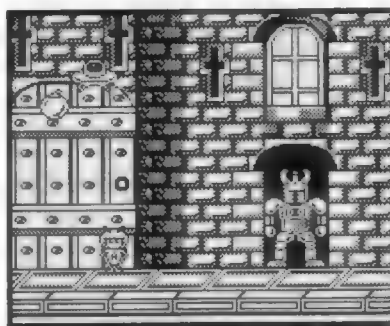
DIRT TRACK RACER

ZEPPELIN GAMES 1991

Programy s automobilovou tématikou jsou u firmy ZEPPELIN GAMES dost ojedinelé, vlastně si teď na nijaký nemohu ani vzpomenout. Proto mne zaujal relativně nový program DIRT TRACK RACER, který hráči nabízí možnost účastnit se se svou terénní buginou závodů na několika (5) rozdílných tratích. Obdobných her už bylo vyrobeno mnoho a taky dost z nich bylo vyrobeno s vážnými chybami, které dost znemožňovaly dobrou jízdu.

Většinou to byly nedostatky v ovládní vozidla, nebo ve špatné animaci v zatáčkách (trhavý pohyb) a podobně. Byl jsem proto zvědav, jak se s touto tématikou vypořádala firma ZEPPELIN.

Hra DIRT TRACK RACER má docela slušnou úvodní obrazovku, která dobře navozuje téma hry - terénní bugina v plné jízdě. Po nahrání a volbě ovládní se spouští první okruh - COURSE 1: THE VILLAGE (Městečko). Po startu





závodu vidíme, že hra používá dost oblibený způsob v zobrazení jízdy - pohled shora. Po několika zkouškách zjistíte, že je docela dobře udělaná a s buginou se docela slušně jezdí. Chce si to jen zvyknout na neustálé změny směru pohybu joysticku, nebo kláves na klávesnici, při projíždění zatáček vlevo a vpravo při jízdě dolů a nahoru. Zpočátku se vám stává, že pak místo vpravo zatočíte doleva a naopak. Jak je často zvykem u tohoto typu her, v okně obrazovky vlevo vidíme část hrací plochy, která se během jízdy posouvá ve všech směrech. V této hře máme krajinu i cesty, na nichž závody probíhají, znázorněny v kupodivu dost detailní a dokonce barevné grafice, jaká moc často nebývá k vidění u malých firem, jakou je ZEPPELIN. Automobily jsou voelku malé, avšak ještě dobře viditelné a v zatáčkách rovněž nepůsobí nijak nepřirozeně. Dokonce si lze v dalších kolech všimnout, že nadskakují na terénních nerovnostech.

V závodě startuje 10 bugin a vy při projíždění trasy musíte nejen dbát na to, aby jste jeli po trase, vyznačené občasnými šipkami, ale taky nejezdili po trávě, nenaráželi do okolních staveb, hrazení, či

balíků slámy a naopak snažili se získat peněžní prémii (CREDITS), které jsou ve formě kartiček s čísly od 5 do 50 rozházeny náhodně v nejrůznějších místech trati. A to ještě většinou tak, že ty "dražší" jsou v méně přístupných místech a vy musíte často dost zbrzdit, nebo odbočit ze směru jízdy. Během jízdy se vaše nárazy a jízda mimo trať souhrnně zaznamenávají do ukazatele poškození (DAMAGE), který se v procentech od 0 do 100 vypisuje v pravé části obrazovky, spolu s CREDITS, indikací rychlosti a množstvím paliva. Dojedete-li s vozem až k cilové čáře, můžete si pak v nákupním středisku DISCOUNT WAREHOUSE nechat za poplatek poškozenou buginu opravit (REPAIRS) a máte-li dost peněžních prémie, dokoupit další vybavení, jak bývá u obdobných her zvykem - TURBO CHARGER, SUPER SUSPENSION, POWER BRAKES, POWER STEERING, ALLOY BASH GUARDS a 3 LITRE ENGINE. Doporučuji co nejdříve nový motor (ENGINE) a TURBO CHARGER.

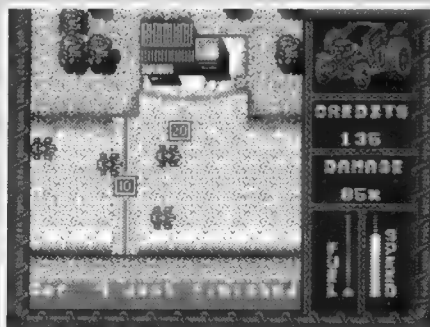
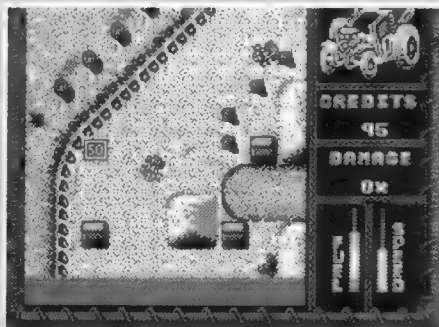
Po absolvování trati 1, následuje COURSE 2: FOREST (Les). Zde se již na trati setkáte s různými "boutlemi" a rýhami, které zhoršují

řízení a co je hlavní, pokud přes ně stále pojedete, zvyšuje se vám indikátor poškození buginy (DAMAGE), takže vhodnější je jet pomaleji a opatrně, aby se jim dalo vyhnout. Trať 3 - THE QUARRY probíhá už v dost členité krajině s mnoha stupňovitými kopci na trati a s hrazením okolo ní. Trať 4 - GRASS COUNTRY probíhá opět v krajině s loukami a farmami, cesty jsou však o něco užší a misty i s hrazením a občasnými stupňovitými kopci, jimž je lépe se vyhnout. No a poslední trať 5 - VILLAGE NIGHTTIME je jízda městečkem, ovšem nyní v noci. Trať je opět více značena šipkami, orientace ale není zrovna jednoduchá...

Během jízdy slyšíme zvuk motoru v závislosti na otáčkách, nárazy a podobně - ovšem jen jako BEEP, podpora AY zde není. Během jízdy si také všimnete, že při jízdě nahoru, nebo dolů je posuv obrazovky a jízda aut znatelně rychlejší, než při posuvu do stran. No a díky barevné krajině se v jinak plynulém scrollingu projeví trochu viditelné "poskoky" atributů, což se bohužel nedá nijak zlepšit, ale není to tak moc zlé díky jinak detailní a hezké grafice okolní krajiny. Hra je to tedy vcelku

vydařená, je však trochu jednoduchá a mohla by hlavně mít podstatně více tratí, protože je po troše tréningu projedete a je konec. Docela zajímavá hra tak ztrácí na přitažlivosti a autoři mohli ze libného začátku zkusit vytěžit daleko více...

Petr



PŘEHLED RŮZNÝCH BOJOVÝCH HER

Pokud jste milovníky bojových her, kde proti sobě stojí muž proti muži (či žena proti ženě, nebo dokonce zvířata...) a bojují spolu stále, nebo jen v části hry pomocí různých bojových umění, nebo používají orientální bojové nástroje a předměty (i meče), zde je pokus o seznam takovýchto her. Podotýkám, že nemusí být úplný a že zde není zařazen klasický box a volný zápas (wrestling). Rovněž tak lze vést diskuse, zda zde ještě určitá hra patří a jiná už ne... ale o to zde nejde. A mimochodem - všimněte si, kolik her tohoto typu vyrobila dříve slavná firma Melbourne House!

AFTER THE WAR 1 - Dinamic
AVENGER - Gremlin Graphics
BARBARIAN - Palace Software
BARBARIAN II - Palace Software
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA - Electric Dreams
BRUCE LEE - U.S. Gold

CHOY LEE FUT - Positive
DOUBLE DRAGON - Melbourne House
DOUBLE DRAGON II - Melbourne House
DOUBLE DRAGON III - Storm (ONLY 128!)
DRAGON NINJA - Imagine
FALLEN ANGEL - Alternative
FIGHTING WARRIOR - Melbourne House
FINAL FIGHT - U.S. Gold (ONLY 128!)
FIST II - Melbourne House
FREDDY HARDEST ON MANHATTAN - Dinamic
GLADIATOR - Domark
GOLDEN AXE - Virgin / Sega
HUMAN KILLING MACHINE - U.S. Gold
INTERNATIONAL KARATE - System 3
INTERNATIONAL KARATE PLUS - System 3

INTERNATIONAL NINJA RABBITS - Microvalue
KAI TEMPLE - Firebird
KENDO WARRIOR - Byte Back
KICK BOXING - Firebird
KICK BOX VIGILANTE - Zeppelin Games
KNIGHT FORCE - Titus
KNUCKLE BUSTERS - Melbourne House
KUNG FU - Bug Byte
KUNG FU KNIGHTS - Top Ten Software
KUNG FU MASTER - U.S. Gold
HERCULES - Gremlin Graphics
LAST NINJA II - System 3
LEGEND OF KAGE - Imagine
LEGEND OF AMAZON WOMEN - U.S. Gold
NINJA - Mad Games
NINJA COMMANDO - Zeppelin Games
NINJA HAMSTER - CRL
ORIENTAL GAMES - Firebird
ORIENTAL HERO - Firebird
PIT FIGHTER - Domark
RENEGADE - Imagine
RENEGADE III - Ocean

SABOTEUR - Durell
SABOTEUR II - Durell
SAI COMBAT - Mirrorsoft
SAMURAI TRILOGY - Gremlin Graphics
SAMURAI WARRIOR - Firebird
SHADOW WARRIORS - Ocean
SHADOW DANCER - U.S. Gold
SHAO LINS ROAD - The Edge
SHANGHAI WARRIORS - Players
SHINOBI - Virgin Mastertronic
STREET FIGHTER - Go!
STREET FIGHTER II - U.S. Gold (ONLY 128!)
STREET HASSLE - Melbourne House
SUBWAY VIGILANTE - Players
TARGET RENEGADE - Ocean
THUNDERCATS - Elite Systems
T.M.H.TURTLES - Mirrorsoft
TURTLES II COIN OP - Mirrorsoft
WAY OF THE EXPLODING FIST - Melbourne House
WAY OF THE TIGER - Gremlin Graphics
UCHI MATA - Martech
VIGILANTE - U.S. Gold
YIE AR KUNG FU - Imagine



CRYSTAL KINGDOM DIZZY

LEVEL 3 a 4

Dobrodružství našeho DIZZYHO se již dostalo do své druhé poloviny. Naposledy pomohl kapitánu BLACKHEARTOVI opravit díru v jeho pirátském trojstěžníku, upevnil kormidelní kolo, vyspravil protrženou plachtu a opatřil mapu pro cestu na CRYSTAL ISLAND. Kapitán nakonec DIZZYHO vysadil o kus blíže k cíli jeho cesty, na malém ostrově a zde v lese opět začíná třetí část dobrodružství DIZZYHO.

V lese pod stromem leží baterka - šup s ní do kapsy! DIZZY jde dál ■ zastaví se ■ studny. Kdo ví, je-li to vůbec studna, říká si DIZZY a hledí na záhadné tlačítko. Mačkání však nemá žádný účinek - pohonný mechanismus se zřejmě zadřel a chtěl by promazat. Jenže čím? Po další chvíli minul lesík a prošel okolo ohromného naftového potrubí - zřejmě se na ostrově těží ropa. Pozorným okem ■ DIZZY všiml, že nedávno kousek potrubí opravovali ■ vyspravili ho tenčím kouskem roury... Blíží se k přístavnímu molu a pod malým krytým přístřeškem DIZZY objevil zapomenutý kyslíkový přístroj a na dřevěném přístavním molu leželo něco gumového... Co dál? Všude jen plno vody! DIZZY si nasadil dýchací přístroj a hup do vody. Ale ouha! Šlo mu to hrozně těžce, s jeho maličkými nožičkami se nedovedl potopit ■ tak rychle vyskočil ven. Odložil dýchací přístroj a vydal se zpět do lesa... Někde tady přece musí ještě něco být! A opravdu - po namáhavém výstupu objevil na jedné z plošin na stromech zapomenuté plovací ploutve. Vrátil se k molu, nasadil ploutve, dýchací přístroj a podruhé skočil do vody.

Hned mu to šlo lépe. Musel jen dávat pozor na žravé ryby a brzy našel vchod do podmořské jeskyně. Odložil potápěčskou výbavu a hned se vydal na průzkum - ještě že má tu baterku! O kus dál byla nebezpečná propast, tak začal šplhat po výčnělcích do horního patra jeskyně. Určitě tu už někdo byl předemnou - vždyť tu zapomněl krumpáč, zajásal DIZZY a táhl ho sebou. Prolézal úzkými chodbami, plnými kapající vody, jezírek a myší, až dorazil k šachtě s lanem, která zřejmě vedla od té studny na povrchu. Přeskočil šachtu, která vedla ještě dolů ■ prošel až na konec chodby, kde našel pohozený olejový kanistr. Sebral ho a opatrně seskočil do šachty. Užasle stojí DIZZY před vousatým starcem, který když ho uviděl, radostně pravil: "Přišel jsi mne vysvobodit? Už jsem tu uvězněn celá léta." "Ano, osvobodím tě, pojď za mnou", na to DIZZY. "Nemohu moc daleko jít, budeš muset přijít na jiný způsob", odvětil stařík DIZZYMU. To nic, pomyslel si a začal zkoumat vypínač, který objevil i dole pod lanem. Ale nefungovalo to. Za to si však tady dole DIZZY všiml podezřelých kamenů v

jedné části stěny. Žeby tam někdo něco schoval? A už mlátí svým krompáčem do kamenů, až jiskry lítají...

Když pak vlezl do otvoru, který vysekal, málem spadl překvapením. Objevil ztracený poklad ZEFFARU! Na skalních výčnělcích tu ležel královský meč, koruna i zlatý kalich. DIZZY všechno vynesl ven a začal uvažovat, jak poklad ■ starce dostat nahoru. Jiná možnost, než znovu uvést do chodu výtah ve studně asi nebude! Popadl tedy olejový kanistr ■ krompáč ■ postupně s nimi vyplul na hladinu. Odložil potápěčské náčiní ■ vydal se k naftovému potrubí. Našel opravovanou část roury a rozmáchnul se krompáčem... Prásk! Potrubí prasklo a nafta začala kapat do prázdného kanistru, který DIZZY přistrčil rychle pod díru. A teď honem ke studni! Popadl kanistr ■ provedl, co třeba, aby výtah zase fungoval. A ještě tohle... No vida, výtah ve studni se dal pomalu do pohybu a vědro (nebo co to bylo) sjelo dolů. DIZZY se rychle vrátil ■ přístavnímu molu, nasadil plovací výbavu, ponořil se opět do vody ■ za chvíli stál v jeskyni...

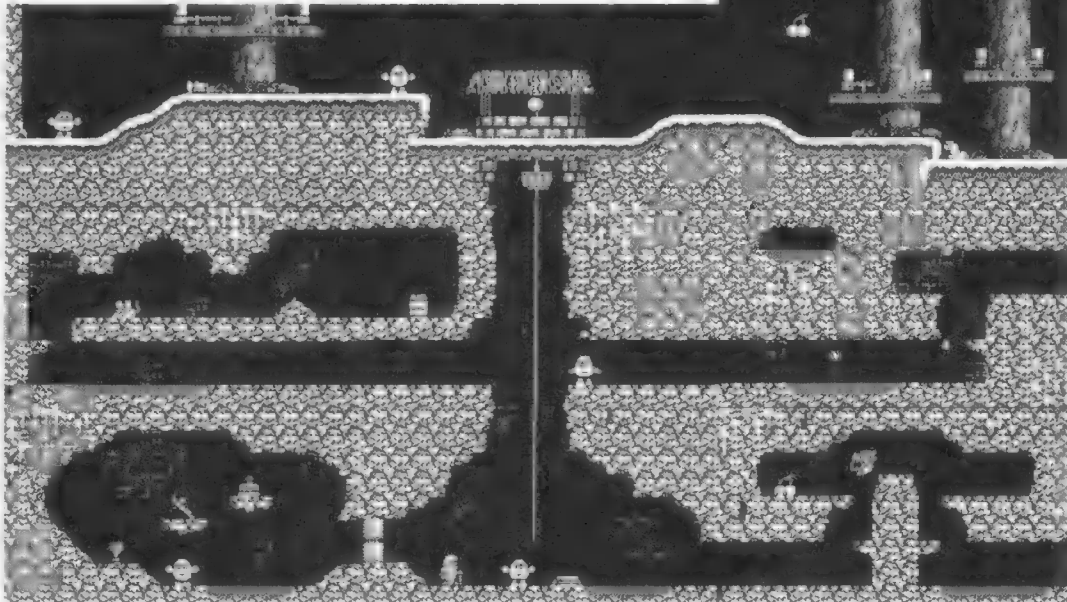
"Naskočte si do košíku", říká DIZZY starci. "O.K. ale nezapomeň na poklad!", odvětil stařík a hupsnul do koše (vědra?) výtahu. DIZZY mu ještě podal meč, korunu a kalich a zapnul výtah. Stařec mu po chvíli zmizel z očí ■ šachtě a DIZZY se ještě naposledy prošel po podzemní

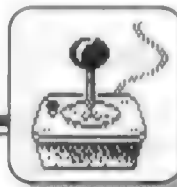
jeskyni, zda by se tu ještě něco nenašlo. A opravdu, málem přehlédl...! Sice netušil, na co mu bude, ale jeden nikdy neví, ne? DIZZY pak opět vyplul na hladinu a šel hledat starce. Našel ho stojícího u studny. "Děkuji ti za pomoc." "To nic, nebyl to žádný problém", odpovídá ledabyle DIZZY. "Prosim, tady jako výraz mého uznání přijmi tuto věčičku a použij ji na opravu nafukovacího člunu.", řekl stařec a položil před DIZZYHO soupravu na zalepení člunu. DIZZY ji schoval do kapsy, pobral ještě na zemi ležící části pokladu a vydal se k přístavnímu molu. Děsně se nadřel, než tam všechno odtahal a uložil na molo. Ale teď už mu to šlo hezky do ruky - zalepil dřavý nafukovací člun, pak ho nafoukl (víte jak?) a pak postupně do člunu vložil královskou korunu, meč i kalich. Tak, je tedy hotov... Ale co dále? Popluje? Hmmm... vždyť ale nemá vesla! Takže co teď??

A to už je zase milí čtenáři na vás. To byste to měli moc snadné, tak se trochu snažte a odhalte tu záhadu, jakým způsobem a pomocí čeho se DIZZY nakonec dostal z ostrova. Uvedu jenom, že to, co provedl pobavilo i mne a věru jsem takový konec ani nečekal! Tenhle nápad se mohl zrodit pouze v hlavě DIZZYHO!

LEVEL 4 (A UŽ POSLEDNÍ)

Takže DIZZY se pomocí člunu dostal z ostrova a nakonec se dostal do bezprostřední blízkosti Křišťálového paláce. Na začátku posledního, čtvrtého levelu stojí v místnosti CRYSTAL MAZE (křišťálové bludiště) před strážcem, který mu říká: "Rychle, rychle seber krystal!" DIZZY tedy nečeká ■ vydává se prohledat nejbližší místnosti. Za systémem výtahů a po projití nebezpečných nástrah z ostrých bodáků krystal nakonec nachází a spěchá s ním zpět ke strážci. "Výborně, krystal máš. A teď utíkej!", říká strážce ■ otevírá tajný průchod v kamenné zdi za ním. DIZZY posbíral poklad (korunu, meč ■ kalich) a vsoukal se do úzké chodby. Kapała tam ze stropu nějaká jedovatá tekutina, takže musel





postupovat velmi opatrně a po chvíli stál před starým dřevěným katapultem. Cesta dále nikde nevedla a přes vysokou zeď se mohl DIZZY dostat pouze pomocí katapultu. Vložil do něho poklad, naskočil dovnitř a letěl...

Jenže katapult byl zřejmě stavěný na jiné náboje, než vajíčka a vystřelil DIZZYHO tak silně, že po dopadu nemohl ke svému zděšení nic najít! Zlatý kalich sice nakonec objevil v nedaleké jámě s vodou, byl však hluboko a nedosáhl na něj. Nedá se nic dělat, pomyslel si a vydal se prohledat celé okolí, snad poklad objeví i podruhé. Vlezl do blízké ledové jeskyně - všude kapala voda a sem tam tu běhali nějakí živočichové. A hele - krabička se solí! DIZZY si ji schoval a skáče po plošinách dále až nahoru. Rozhlídl se a co nevidí - meč z pokladu uvízl na velkém mráčku nad propastí. Ale jak se k němu dostat? Skočil dolů, ale mráček těsně minul... Ale co to tu leží dole! Padák (to jsou ale náhody...), takže honem a nim znovu nahoru! Tentokrát to vyšlo a DIZZY získal zpět první část pokladu.

S mečem se vyškrábal zpět do jeskyně a znovu začal prohledávat její zákoutí. Po chvíli našel záhadnou kostku ledu - vevnitř ale něco bylo, no ano, vždyť je to královská koruna, která v ledových prostorách zamrzla

do kostky ledu! Jenže ať dělal, co chtěl, nemohl ji nijak sebrat - kus ledu byl moc těžký. Přijete na to, co a proč DIZZY udělal, aby získal královskou korunu? Teď ještě nějak dostat z vody ten kalich... DIZZY však nenašel v celém labyrintu jeskyně už nic jiného, kromě dalšího kusu ledu - ale co s ním? Uvnitř nic nebylo a tak uvažoval, co dále... Nakonec se mu to přece jen (jako vždy) podařilo a zlatý kalich z vody dostal ven - víte jak?

Takže poklad ZEFFARU má opět kompletní u sebe, nyní se jen dostat do chrámu, kde byl původně uložen! Vyškrábal se opět nahoru a stanul před velkým chrámem. Stál tu další stařec a říká: "Teď ulož části pokladu na správná místa". Ve stěně chrámu byly tři otvory a do každého patřila jiná část pokladu. Ale která kde? DIZZY uložil meč, korunu a kalich, ale nic se nestalo... Zkusil to podruhé jinak a stařec říká: "Gratuluji, máš jednu věc správně". Zkusil tedy několik dalších kombinací a díky radám starce to nakonec dokázal. Poklad byl uložen přesně na svá místa a stařec spokojeně pokýval hlavou - vše je skončeno! Zahřmělo a zablesklo se a tajemné mocné síly přenesly DIZZYHO z daleké krajiny, a níž už poklad ZEFFARU opět bezpečně spočíval, opět do jeho vesničky.

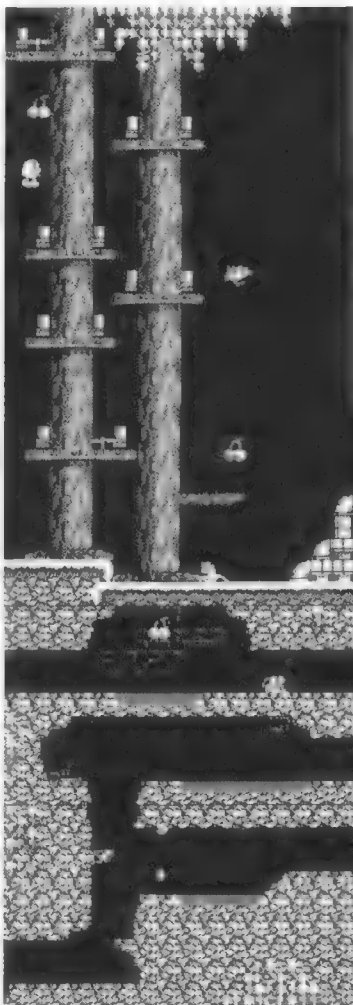
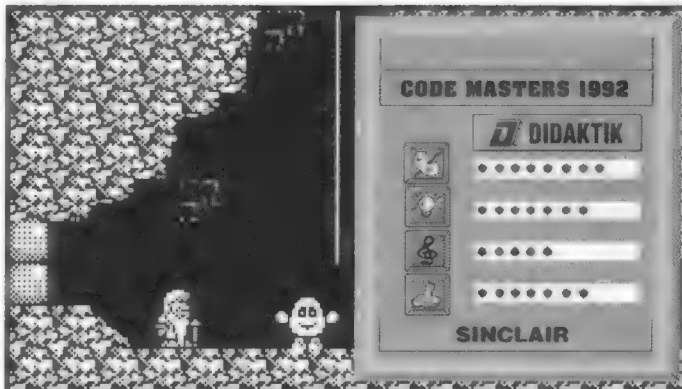
DIZZY se probral až v domku dědy GRAND DIZZYHO a ještě celý omámený slyší, jak mu děda říká: "DOBŘÁ PRÁCE, ZACHRANIL JSI VAJÍČKOVÝ NÁROD OD PROKLETÍ ZLÝCH SIL. JEŠTĚ JEDNOU JSI SE STAL HRDINOU..."

A tak končí poslední DIZZY adventura - CRYSTAL KINGDOM DIZZY, neboli DIZZY-7. Obsáhla ve svých 4 levelech celkem 91 obrazovek (23 LEVEL 1, po 25 LEVEL 2 a 3 a 18 LEVEL 4) a stala se tak po SPELLBOUND DIZZY druhou nejrozsáhlejší adventurou. Jejím

kladem je značná rozmanitost prostředí a žádné přehrávky, vstupní hesla, za její záporů možná budou někteří z vás považovat celkem snadnou hru, bez těch těžkých hádanek, s jakými se setkali ve SPELLBOUND DIZZY, nebo zjednodušené provedení některých situací ve hře, což je jistě důsledkem právě rozmanitosti grafiky a omezené kapacity 48K paměti. Škodou je rovněž i to, že i originální kazeta s hrou, kterou jsem měl k dispozici, bohužel neobsahuje žádné zvuky pro 48K počítače - ve hře vás tak provází

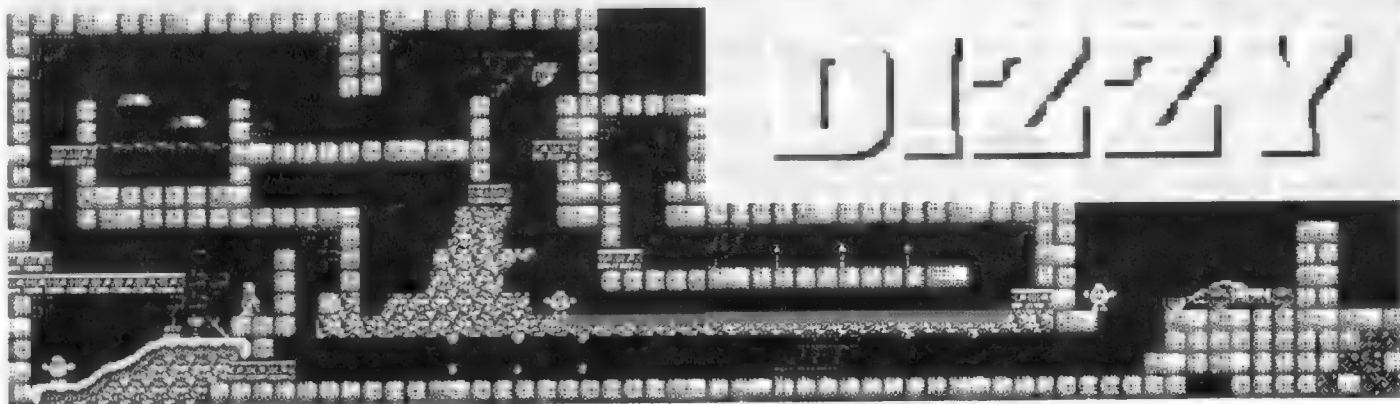
naprosté ticho, na rozdíl od majitelů stodvacetosmiček, kteří mohou vychutnat kvalitní AY hudbu a zvuky a další vylepšení hry. Čím dále, tím více se tak potvrzuje trend poslední doby, že pro 48K Spectra se v Anglii již nikdo moc nesnaží dělat a na zvucích a hudbě se to projevuje nejvíce. Taky se vlastně není čemu divit, již několik let se tu nedá koupit nic jiného, než Spectrum +2 a +3... Takže ahoj a snad se ještě někdy setkáme u další (?) DIZZY adventury.

Petr





CRYSTAL KINGDOM DIZZY



ROBIN HOOD LEGEND QUEST

Ano ano, vidíte dobře. Naši milí CODE MASTERS přicházejí na začátku roku 1993 opět se zcela něčím novým. V lednu měla být dána na trh již předem ohlášená a v předních časopisech již recenzovaná hra - ROBIN HOOD: LEGEND QUEST. Všichni dobře známe dávnou legendu o dobrém zbojníkovi ROBINU a zlém šerifovi z Nottinghamu. Nyní se příběhu nečekaně chopili CODE MASTERS a dávají na trh hned verze pro Spectrum (3.99 libry) a také verzi pro Amigu. Ve firmě asi probíhají velké změny, čekal by někdo z vás něco

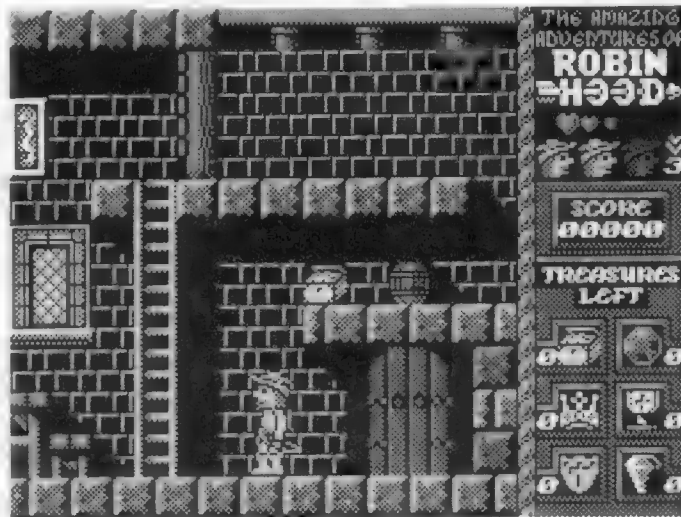
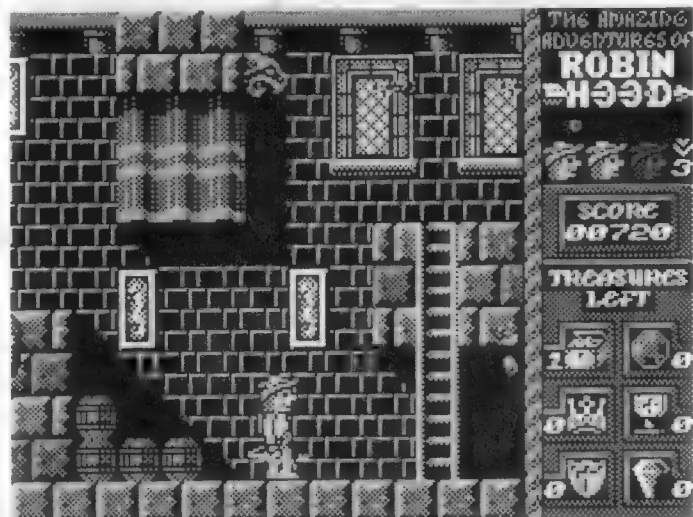
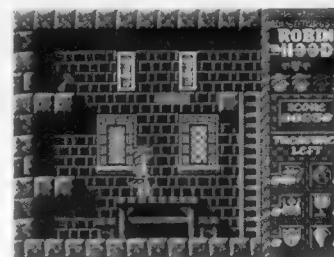
podobného? DIZZY, CJ, SLIGHTLY, SEYMOUR, SPIKE, LITTLE PUFF a další. Na ty jsme zvyklí, ale jak CODE MASTERS zpracují námět ROBINA HOODA?

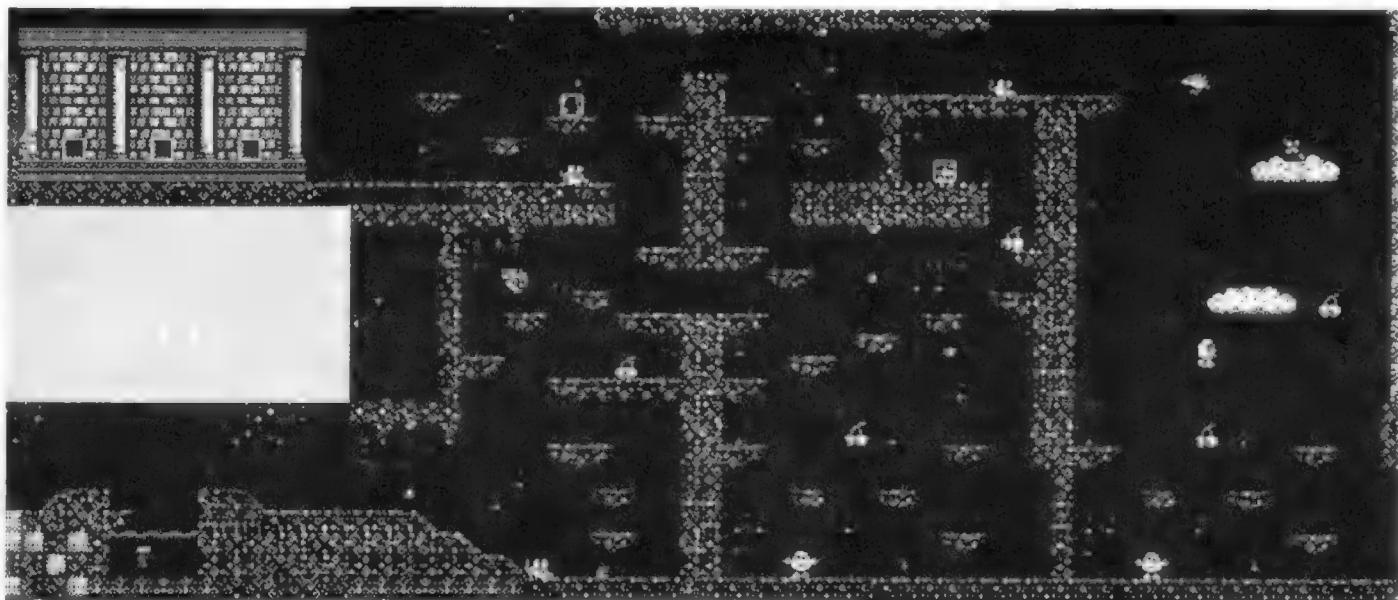
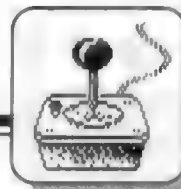
Podle toho, jak se vyjadřují redaktoři SU, je výsledek velmi slibný. Hra je svým typem bočně se posouvající rozlehlé bludiště s akčními prvky, skákáním po kamenných zdech a plošinách, lezením po žebřících a sbíráním potřebných předmětů - tedy nic, co by tu už mnohokrát nebylo. Zápletka je asi taková, že Nottinghamský šerif unesl ROBINOVU již jeho ženu

MARIANU a uvěznil někde v hloubi svého zámku. Robin má teď za úkol projít obrovské a tajemné prostory zámku a najít komnatu, v níž je MARIANA vězněna. Samozřejmě, že jsou zde i další prostory - ložnice, kuchyně, sklepení, podzemní labyrint, mučirna i tajné pokoje. Jsou tu samozřejmě i různé drahocenné poklady a sebrání a taky pino zámeckých strážníků a bojovníků, s nimiž se ROBIN vypořádá pomocí svého luku a ostrých šípů. Nalezená a sebraná srdce mu vracejí ztracenou energii a sebrané velké klíče zase otevírají dveře do dalších částí šerifova zámku...

Recenzenti se shodují na tom, že grafické zpracování ROBINA HOODA patří k těm nejlepším, jaké viděli (ostatně barevné obrázky v SU to jen dokazují). ROBIN je celý v zeleném, pozadí - stěny a kamenné zdi zámku, schody, plošiny - vše v dalších pestrých barvách. Zámek graficky vypadá velmi dobře a CODE MASTERS si dali záležet. Vlastní akční obrazovka je vlevo, zhruba

čtvercového tvaru a vpravo je panel s důležitými údaji o hře a několika okénky, v nichž jsou nakresleny zámecké poklady a jejich množství, které ještě ROBIN musí nalézt. Hra ROBIN HOOD: LEGEND QUEST získala od recenzentů SU hodnocení MEGAGAME a 90 procent ze 100, což je opravdu mnoho. A nám nezbyvá, než se těšit, že tuto hru vidíme někdy i u nás!





ENTITY

Určite viacerí z Vás sa už stretli s výbornými hrami od francúzskej firmy LORICIEL (pripomínam aspoň ich skvelý a doteraz neprekonaný simulátor tanku SHERMAN M-4). Preto keď sa mi dostal do rúk ich zatiaľ posledný produkt, hra ENTITY, bol som plný očakávania, čím ma táto hra prekvapí. Štyri diskety dávajú dôvod k dobrej zábave. Sklamanie prišlo až neskôr po zistení, že vlastná hra zaberá len 2 diskety (na dvoch disketách je ten úvodné a záverečné demo). Úvodné demo je skrátka perfektné a predčí aj známe demá od PSYGNOSIS. Dozvieme sa tu príbeh dievčiny, ktorá sa akousi zhodou okolností dostane časopriestorovou dierou do úplne iného sveta, kde musí poraziť vládcu zla.

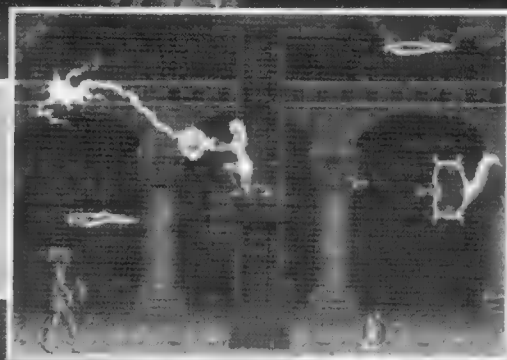
Samotná hra Vám pripomenie starý dobrý UNREAL (hra od ORDILOGIC, čo je, alebo skôr bola časť programátorskej skupiny PSYGNOSIS). Na rozdiel od neho však tu ovládate sympatickú ženu (alebo skôr dievča) v zvláštnom a efektnom brnení. Hra má rôznych levelov, ktoré sa odohrávajú na rôznych miestach a v rôznom čase (v praveku, na inej planéte, pod vodou, v hrade pod.). V každom leveli sa nachádzajú úplne iné príšerky, ktoré máme za úlohu ničiť. Slúžia nám na to akési blesky, ktoré sršia bojovníčke z rúk (neskôr si môžete nájsť aj iné, silnejšie zbrane). Po zničení určitých potvôr, prípadne po inej splnenej úlohe (dozviete sa to zo zvitkov, ktoré sa dajú nájsť na zemi) budete odmenení kúskami meča, ktoré treba zbierať. Keď z

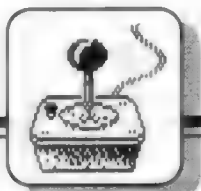
nich zložíte celý meč (jeho obrázok máte vpravo hore), postupujete do zvláštného medzilevelu, kde bojujete s obrovskou príšerou, ktorá zaberá takmer celú obrazovku. Keď porazíte aj ju, postúpite do ďalšieho levelu.

Grafika pozadia (rovnako ako hudba) sa v každom leveli úplne mení a vhodne dotvára tú správnu atmosféru, ktorú je z hier od firmy LORICIEL cítiť. Čo sa týka hrateľnosti, nedajte sa odradiť počítačnými nezdarmi. Do hry sa treba jednoducho vžiť a zvyknúť si na trochu zvláštne ovládanie Vašej postavičky (najmä skoky). S trochu trpezlivosťou sa hra dá prejsť a Vy budete odmenení záverečným demom. Je síce trochu slabšie ako úvodné, ale tiež stojí za to.

A nakoniec hardvérové informácie. Hra vyžaduje 1 MB RAM (hoci na výsledku okrem dema to nevidieť), beží pod Kickstartom 1.3 aj 2.0 a inštalácia na harddisk je nemožná (kvôli štruktúre hry, 3 diskety sú dosovské, štvrtá nedosovská).

Ernest Štibrány





G-LOCK

**U.S. GOLD 1992
(ONLY 128K)**

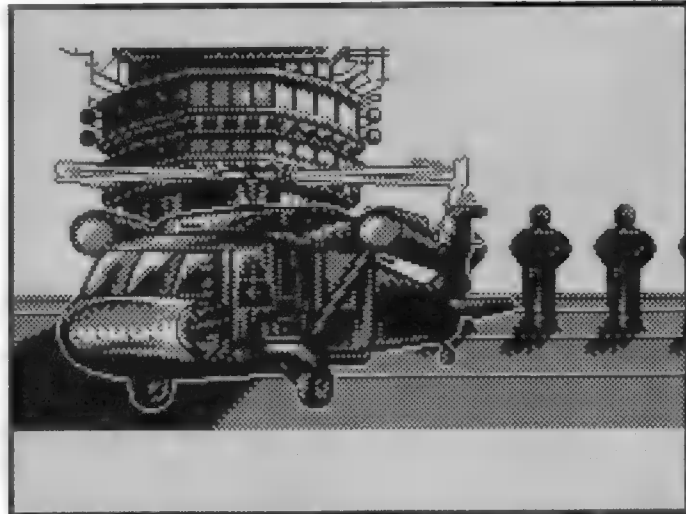
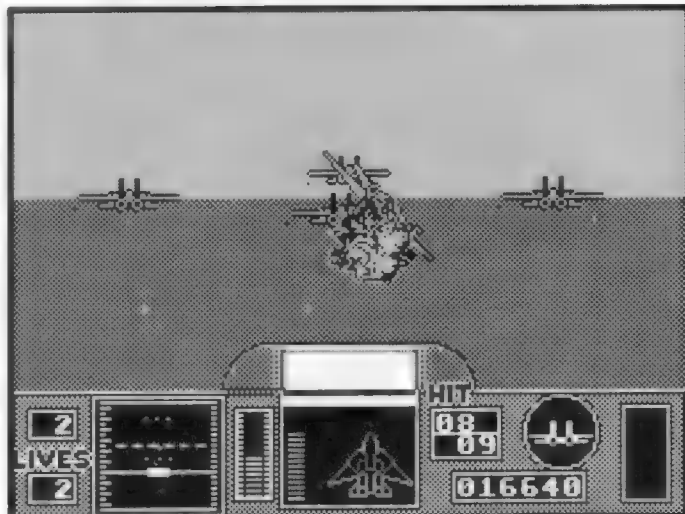
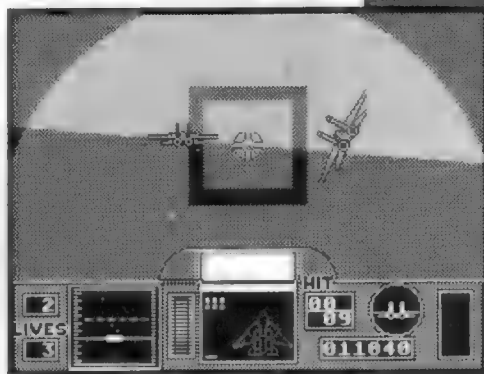
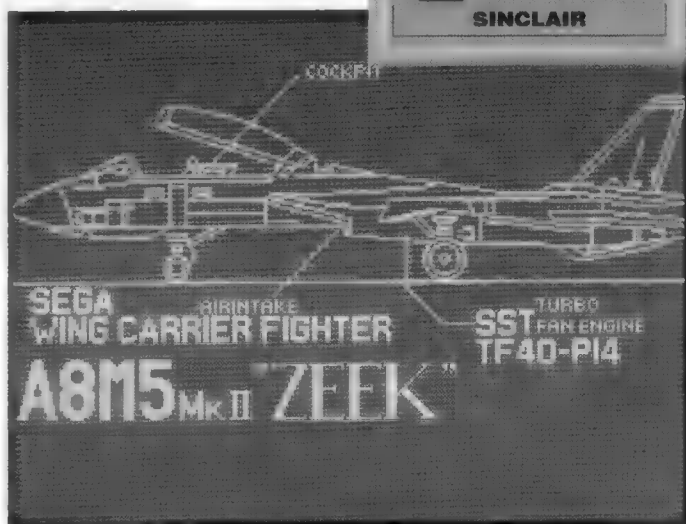
Hru G-LOCK vydala firma U.S. GOLD na jaře 1992 roku jako pokus o převyvedení úspěšné videohry firmy SEGA, do nejobyčtějšího z řady Specter - Spectra 128. V této videohře hráč řídí velmi rychlou námořní stíhačku - pokud si však myslíte, že jde o další letecký simulátor, tak se pletete. Jde o velmi rychlou akční hru - bojovou simulaci, kde se hráč účastní bojových akcí vymyšlené námořní stíhačky ABM5 MkII ZEEK, která se však svým vzhledem a konstrukcí nápadně podobá skutečné stíhačce amerického námořnictva F-14 TOMCAT. Na začátku hry jsou hráči dokonce předvedeny nákrasy stíhačky a jsou svědky efektivního přistání vrtulníku na palubu letadlové lodi a přehlídky pilotů, kteří pak z ní startují se svým stíhačem do bojových akcí.

Jeikož se nejedná o simulátor, odpovídá tomu i skromnější vybavení kabiny letounu. Většinu obrazovky zabírá výhled z kabiny ven a v její dolní části je umístěno několik nejdůležitějších přístrojů a ukazatelů - vlevo obrazovka radaru, který odhaluje nepřátelské letouny, blížící se zepředu i zezadu, uprostřed pak velký indikátor poškození letounu, indikátor počtu zasažených cílů a dále ukazatele přídatného spalování, množství výzbroje, paliva a náklonu letounu. Plně to stačí k tomu, aby se hráč mohl soustředit na svůj hlavní úkol, kterým je řízení rychlé stíhačky za všech situací a likvidaci všeho, co se mu dostane do zorného pole a zaměřovače.

Chladné hlavně rychlopalného rotačního kanónu VOLCAN jen čekají na stisk FIRE, aby mohly ze svých 6-ti hlavních výstřelů dlouhou salvu střel do protivníkovy letounu. Je-li cíl dále, nevadí. Stačí ho zaměřit palubním systémem, krátce stlačit FIRE a už opouštějí křídla a trupové závěsníky řízené střely WYVERN a DRAGONFLY, aby pak na zasaženém letounu předvedly nádherné exploze. Rychlé bojové akce probíhají v mnoha vlnách (údajně celkem ve 36-ti) a pro jejich zdárné ukončení musí hráč postupně sestřelit předepsaný počet nepřátelských letounů (8. pak 10, 12 atd), nebo jiných cílů. Mezitím vždy vidíme efektivní přistání na palubu letadlové lodi, kde je doplněno palivo a výzbroj stíhačky. Váš mohutný těžký stíhač útočí nejen na vzdušné cíle, ale i na konvoje lodí a cíle

pozemní. Recenzenti hry se shodli na jejím dobrém technickém provedení, velké rychlosti akcí a dobré ovladatelnosti, méně již pochválili zvukovou stránku hry. Pokud jste tedy majiteli Spectra 128, nebo jeho variant a máte rádi rychlé akční hry, je G-LOCK určen pro vás! Aha, Mafo - velké díky za ty screeny ze hry!

Petr





GAUNTLET 3D

U.S. GOLD (ONLY 128!)

Na jaře roku 1991 vydala známá firma U.S. GOLD hru pod názvem GAUNTLET 3D. Pokud některým z vás tento název něco připomíná, tak se určitě nepletete. Před několika lety byly vydány hry GAUNTLET a GAUNTLET 2, což byly v podstatě mnoha levelové hry v nichž jeden, nebo dva hráči sváděli nekonečné boje s hordami duchů a všemožných příšer v rozsáhlých bludištích, na které se hráči dívali v podstatě téměř shora.

Hra GAUNTLET 3D je v porovnání s těmito svými předchůdci krokem vpřed k lepšímu, bohužel skok v kvalitě nebudou moci vychutnat majitelé 48K Specter, protože nový GAUNTLET 3D byl vyroben pouze pro nejlepší z řady Specter - pro Spectrum 128 a jeho varianty. Ale věnujme se této hře. I ona poskytuje možnost společné hry dvou hráčů. Hlavní rozdíl spočívá v zobrazení hry. GAUNTLET 3D, jak už název napovídá používá velmi dobré trojrozměrné zobrazení celé akce hry a navíc je grafika kreslena detailně

a množstvím detailů a působí velmi věrně. Tento způsob zobrazení sice způsobil, že hlavní akční plocha je jen dvoubarevná, tento relativní nedostatek však vyvažuje kvalitní 3D grafika.

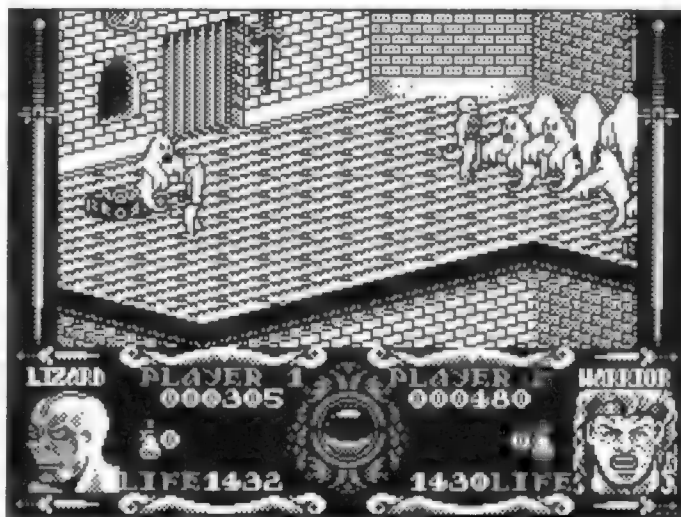
Jak jsem již uvedl, hry se mohou zúčastnit dva hráči, kteří si na začátku hry mohou zvolit některou z 8-mi nabízených postav. Je to například QUESTOR the ELF, MERLIN the WIZARD, THYRA the WALKERIE, nebo THOR the WARRIOR. Volba postavy přitom probíhá na graficky velmi atraktivně provedené obrazovce - viz ukázka. Každá z těchto postav přitom má rozdílné schopnosti magie, schopnost obrany, rychlost atd.

Ve hře se akce zahajuje na jakémsi ponurém hřbitově mezi náhrobními kameny a uschlými stromy, kde na vás velmi brzy zaútočí nebezpeční duchové. Těchto a mnoha dalších protivníků je ve hře celá hromada. Vylézají neustále z několika druhů tak zvaných "Monster generators", které musíte nejdříve

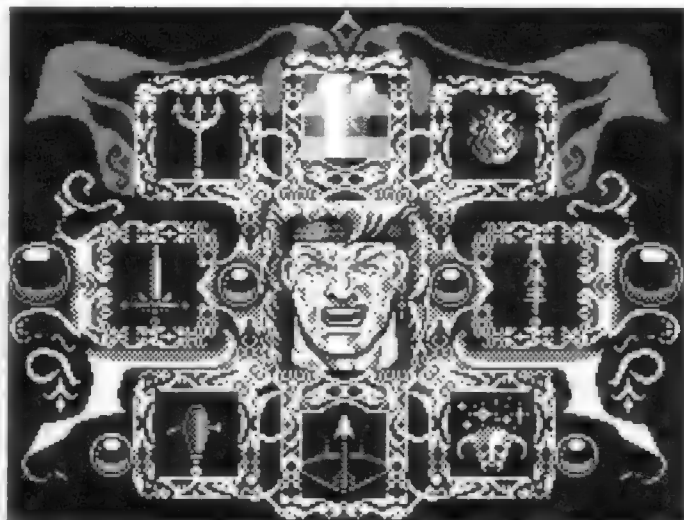
nalézt a pak zničit. Jsou tu ale i příjemnější věci - lze nalézt jídlo, které vám navrátí energii, kterou vaše postava ztrácí už pouze jen chůzí po krajině, nebo při bojích s protivníky, najdete občas i truhlice s poklady, které vám zase zvýší váš bodový stav, budete nacházet i nezbytné klíče, které vám otevírají dosud zavřená vrátka a zprůchodní zdi, najdete možná i různé účinkující nápoje a lektvary... Tato hra se má údajně odehrávat v osmi různých královstvích a k průchodu do dalších částí krajiny slouží portály (brány), označené velkými šipkami.

posledního písmene (včetně mezery) se objeví text CHEAT MODE ON, no a pak stačí kdekoli ve hře vyvolat PAUSE - BREAK a po stisku SYMBOL SHIFT se objeví CHEAT MENU, kde lze vypínat a zapínat nepřátele, imunitu, energii, nebo skočit do libovolného levelu... Co více si přát? Myslím, že tato hra se bude všem majitelům stovacetosmiček líbit, no a kdo má doma třeba Amigu, může i tuto hru zahrát i na ní, protože existuje i v této verzi.

Petr



Jelikož jde o hru "only 128K", má kvalitní úvodní hudbu, kterou složil známý a skvělý hudebník TIM FOLLIN. V průběhu vlastní hry pak jsou slyšet pouze doprovodné "fx" zvuky. Přesto, že je to 128K hra, je i zde spousta dohrávaných bloků, což asi hráče nebude nikdy těšit. Co je však potěší, je zabudovaný tzv. "CHEAT MODE", který vám hru usnadní. Postupujte následovně: po spuštění hry, v prvním menu (hraje hudba) vytkněte postupně z klávesnice toto jméno - HELEN JOHNSON - a po vložení





HAMMER BOY 1, 2



Španělská firma DINAMIC nás v minulých letech zásobovala mnoha zajímavými programy, které se staly velmi oblíbenými. Bohužel, jako mnoho anglických firem, tak i u DINAMICU výroba nových her v letech 1991 a 1992 značně poklesla, ne-li přímo přestala. Jednou z posledních her, které tato firma vydala, byla dvojdílná hra HAMMER BOY z roku 1991. Každá z nich je samostatný program, takže si můžete zvolit HAMMER BOY 1, nebo 2. Princip obou dílů hry se vlatně nijak neliší, jde u nich pouze o změnu prostředí, v němž se akce odehrává.

O co tedy jde? HAMMER BOY 1 je velmi rychlá akční hra s jednoduchým ovládáním (pouze vpravo - vlevo a FIRE) a jednoduchým cílem hry: Ovládáte malého kluka v kšiltovce, který drží mohutné kladivo (HAMMER BOY - Kluk s kladivem), což je jeho jediný bojový prostředek a nástroj. Co s ním? Na začátku 1 levelu stojí na stylizované, leč docela hezky a barevně vykreslené dřevěné americké pevnosti (FORTU) z časů bojů s Indiány, na pozadí typických amerických hor a kaktusů. Kluk se může pohybovat po vrchní části pevnosti a jeho jediným cílem je nedopustit, aby do pevnosti vnikli nepřátelští Indiáni, nebo aby byla pevnost zapálena. Indiáni přibíhají zprava a lezou po dřevěných

kůlech nahoru, další Indiáni pak vystřelují hořící šipy na FORT. HAMMER BOY musí bleskově měnit pozice a každého Indiána, který už leze nahoru, kladivem třískat po hlavě tak dlouho, až si to rozmyslí (což nastane dost rychle...).

Zápalné šipy se po zásahu za okamžik rozhoří do velkých plamenů, pokud je HAMMER BOY pomocí ran kladivem rovněž neuhásí. A tak pobíhá doleva a doprava, tu třískne po hlavě drzého Indiána, tu uhasí plameny. Nahoře přitom běží čas (100 jednotek), který se odečítá směrem dolů a HAMMER BOY musí vydržet nepřetržitý boj až do času nula. Ovšem! To je pouze jedna podmínka. Další a to je mnohem obtížnější, je to, že po tuto dobu mu do pevnosti nesmí vlézt více než dva Indiáni a nesmí se rozhořet více, než dva požáry. Pokud tato čísla překročíte, následuje ztráta života. Pak vidíte hezkou animovanou sekvenci, jak Indián leze na vysokou věž pevnosti a sundává její vlajku. Každý Indián, který úspěšně vlezl do pevnosti, se vám pro informaci zobrazí v horní části obrazovky (obrázek hlavy Indiána). Stejně tak se vám tam zobrazí i každý včas neuhášený požár (obrázek hořícího šipu). Uvidíte-li tam už dvě hlavy a dva šipy, pomalu se začnete modlit, protože brzo vás asi Indiáni oskalpují - čili bude vám konec. To bude bohužel asi osud velké

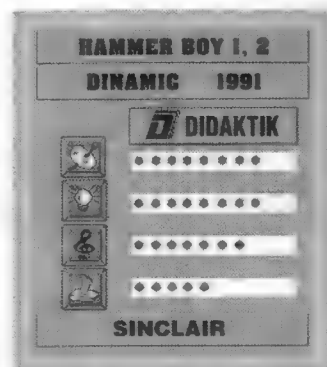
části hráčů, protože to asi španělé (jako dost často) poněkud přehnali s obtížností hry. Vydržet 100 jednotek do dalšího levelu se zpočátku, než dosáhnete přímo mistrovství v tlučení kladivem, zdá snad nemožné.

Velice potěšující je naopak to, že po celou dobu hry hraje dobrá AY hudba, která se postupně, jak ubývá čas a přibývá požárů a Indiánů, zrychluje, což navozuje málem infarktovou atmosféru. Myslím, že pro středně schopného hráče je téměř nemožné za situace, kdy vám lezou Indiáni až na 3 místech nahoru a zároveň hoří oheň, postoupit do druhého levelu hry (bez POKE na čas), což považuji za dost velkou vadu hry, která by jinak byla dobrá. Takto se většina z nich nedozví, co v druhém levelu hry je.

Druhý díl - HAMMER BOY 2 je herně identický, došlo pouze ke změně prostředí, v němž se akce odehrává. Zde HAMMER BOY brání

svým kladivem opět krásně vykreslený historický hrad na pozadí špičatých hor. Brání jeho dvě věže a hradby mezi nimi před útočícími rytíři, kteří na věže a hradby lezou po dlouhých žebřících. Zároveň je hrad pod palbou děl, jejichž mohutné koule dopadají na hrad. I zde nesmí HAMMER BOY nechat přelézt hradby více než 2 rytíře a explodovat a dělové koule. I zde hraje po celou dobu ve hře jiná AY hudba a bohužel i zde je hra velice, velice těžká... Škoda, protože námět i přes svou jednoduchost mohl dát vzniknout vydařené originální hře. Takhle si ji zahráje déle pouze jen "pár vyvolených" s mimořádnými schopnostmi a ti ostatní hru po mnoha nezdařených pokusech dostat se dále, s povzdechem odloží, jako já...

Petr





Tak to vypadá, že z nové postavičky - SEYMOURA se nám pomalu stává nový počítačový hrdina. Po hrách SEYMOUR: TAKE ONE, SEYMOUR AT THE MOVIES (anebo taky SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD) a SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET, dali CODE MASTERS koncem roku 1992 na trh další TŘI hry se SEYMOUREM v hlavní roli. Jsou to WILD WEST SEYMOUR, STUNTMAN SEYMOUR a SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP. Díky tomu, že jsem měl možnost otestovat všechny tyto novinky v originálních kazetách, přinese FIFO postupně podrobné zprávy o těchto nejnovějších novinkách na počítačovém nebi! A co potěší nejvíce, všechny jsou funkční i na Spectrech 48K. Dnes si tedy povíme něco bližšího o té poslední hře, pod názvem - SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP.

Jde vyloženě o akční hru, avšak hned na začátek říkám, že velice vydařenou, na rozdíl od pokusů o akční DIZZY hry, které až na BUBBLE DIZZY většinou moc šťastně nedopadly. Tohle zřejmě nebude ten případ! Ale o co jde. Jak už jsem se v jednom z předchozích čísel zmínil, SEYMOUR je zde v roli pevné a dlouhé RUKY ZÁKONA. A můžete to vzít i doslova, protože speciálně do téhle hry vyvinuli programátoři (známá skupina BIG RED, tvořící pro CODE MASTERS) pro SEYMOURA bionickou ruku na

bezproblémové chytání a zneškodňování zločinců. SEYMOUR se totiž stal policistou nové generace (AT COP - ADVANCED TECHNOLOGY, neboli ROBOT COP), který je vybaven vysunovací bionickou rukou dalekého dosahu (VyBiRuDaDo). Obejví-li se nějaký zlosyn v dosahu této ruky zákona, vysune SEYMOUR hbitě svou ruku na pár yardů daleko a chňapne ho do mohutné tlapy. Pak si ho přitáhne zpět k sobě a s rozmachem s ním praští o nejbližší zeď. Buďte si jisti, že po takovémto zákroku už SEYMOUR nemusí zločince ani vyslyšet, ani sepisovat nudné protokoly - nezbude totiž z něho nic!

Ale ne, to bych vám vlastně lhal, ono přece jen vždy něco zbude. Po rozmačkaných zlosynech zbudou vždy ikony (malé obrázky) s různým významem, které po sebrání buď přidají body, anebo SEYMOUROVI zvýší rychlost pohybu, vylepší výzbroj, znehybní na okamžik zločince a podobně. A jak hra vypadá v praxi? Hra má 30 (!) levelů a každý se odehrává na ploše jedné obrazovky. Hrací plochu tvoří vlastně jakési malé bludiště s různými bariérami a hrazením, které má někde uvnitř "hnízdo", nebo spíše krabici, z níž neustále vylézají "zločinci" a pobíhají neorganizovaně po ploše obrazovky. Aby bylo jasno, oni nevypadají jako zločinci, ale spíše jako elastické "bobule" s očima, tučňáci a další různí pajduláci. SEYMOUR sám je spíše menší

postavička, ale dá se poznat. Hnízdo vypadá jako opravdová krabice a pokaždé, když někdo leze ven, víko krabice nadskakuje. Pokud vám chytání zločinců trvá moc dlouho (dole běží čas), tak se celá krabice dá do pohybu po obrazovce a to pak už je velmi zlé...

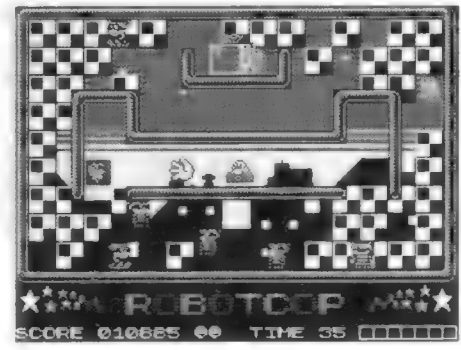
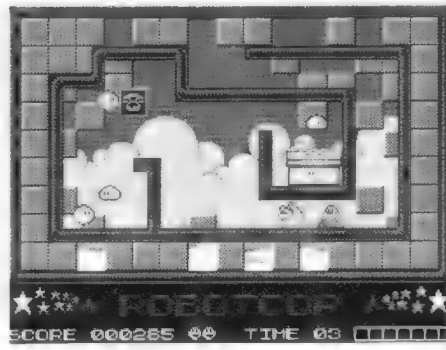
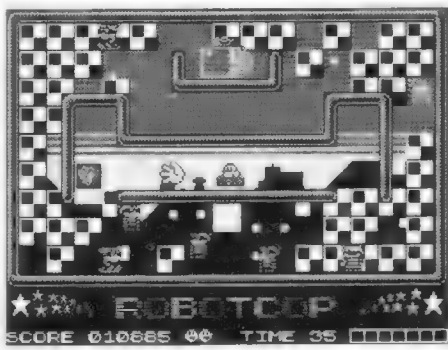
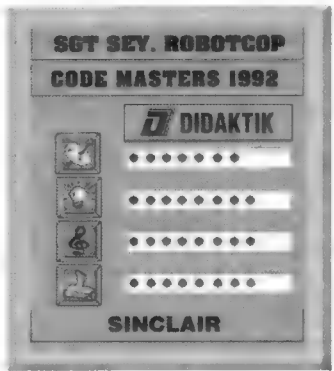
Princip hry se zdá velmi jednoduchý, ale praktická hra není tak snadná, jak by se zdálo. V prvních levelech celkem lehce vychytáte pobíhající zlosyny, ale čím je labyrint členitější a je v něm více různých ohrad a překážek, je horší manévrování. Hra vyžaduje rychlý postřeh a reakce. Trochu zaváháte, nestačíte si všimnout nepřitele, který náhle vyjede za vámi a už je život pryč! SEYMOUR totiž při použití své teleskopické ruky musí být otočen tvář směrem k tomu, koho chce zneškodnit, což někdy mezi překážkami nejde tak rychle, jak bychom chtěli. Mechanická ruka se vystřeluje stiskem FIRE. Nelze však jen stlačit FIRE. Je třeba sledovat její pohyb a chyceného zloducha přitáhnout zpět až k sobě - teprve pak pustit FIRE, což způsobí odmrštění zloducha na zeď. Ikonu, která po něm zbude, může SEYMOUR sebrat tak, že přes ni projde, anebo ji získá tak, že pro ni vysune svou mechanickou ruku! Každý level se hraje tak dlouho, dokud SEYMOUR nezneškodní všechny zločince, kteří vylezli z krabice. V ten okamžik se krabice změní v třípytlivé hvězdičky a po ploše obrazovky se rozsypou prémiové ikony... Pokud proniknete do 11 levelu, zjistíte, že na pozadí noční siluety města se pohybují opravdoví zlodějové s maskami a pokud je chce SEYMOUR zničit, musí s nimi praštit o zeď, ne jednou, ale už dvakrát! Co vás čeká v dalších levelech, to si jistě rádi zkusíte sami...

Část ikon pouze zvyšuje vaše bodové skóre - jahoda, nanuk, jablko, třešně aj. Pokud SEYMOUR sebere ikonu, vypadající jako vykřičník, změní se v automatického ROBOT COPA - policejního robota, kterému dokonce na hlavě bliká majáček. Výhoda pro hráče je to, že v této podobě se může SEYMOUR jednou setkat s nepřitelem - neztratí život - vrátí se pouze do své původní podoby. Ikona, vypadající jako podkova je rovněž velmi dobrá - přidává SEYMOUROVI na rychlosti pohybu! Dále se lze setkat se dvěma druhy ikon - diamantu - jeden jeho

druh po sebrání znehybní na nějaký čas zloduchy a druhý naopak na čas znehybní SEYMOURA, což zvýší nebezpečí jeho setkání s protivníky. Diamanty se liší barvou, tak si dejte pozor! Ikona s bleskem po sebrání vymění mechanickou ruku za laserový zářič, s nímž lze střílet klasickým způsobem, ovšem pouze nějaký čas (sledujte malou stupnici dole vpravo) - pak laser mizí. Zato ikona věžeňských pout dá SEYMOUROVI možnost střílet na dlouhou dobu. No a ikona, vypadající jako tabletky, mu dává po nějakou dobu nezranitelnost. Ikona kulaté bomby s běžícím časem - radši se jí zdaleka vyhněte! Nakonec se musím zmínit ještě o ikonách s písmeny, které lze rovněž najít. Po sebrání každého se rozsvítí jedno písmeno nápisu ROBOTCOP v dolní části obrazovky. Když SEYMOUR poskládá celý nápis, hra se přeruší a následuje prémiové kolo, v němž si lze značně zvýšit bodový zisk a pak přímo skok do dalšího levelu!

Hra SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP je vydařená akční hra s jednoduchým principem, který je však zajímavý a v proměnlivých labyrintech obrazovek nutí hráče ke stále pozornosti, soustředění a rychlým reakcím. Není nijak snadná, se 3 životy spíše naopak, ale určitě ji budete rádi hrát. Technické problémy nejsou žádné, graficky je hra pěkně barevně provedena a ztvárnění jednotlivých levelů je myslím pro tento typ hry na velmi dobré úrovni. Bohužel, pro majite 48K počítačů je hra opět zcela bez zvuku, majitelé 128K strojů mají kvalitní hudbu a fx zvuky, dílo Allistera Brimblea. Takže - pokud se k vám hra dostane, určitě si ji rádi zahrajete!!

Petr





SILENT SERVICE

Řeknete-li nějakému staršímu majiteli počítače "SILENT SERVICE" (čti Sajlent servis), určitě bude okamžitě vědět, že jde o jeden z nejslavnějších simulátorů v počítačové historii. Tato hra neméně slavné firmy MICROPROSE, která se na najrůznější simulace dlouho specializuje, patří

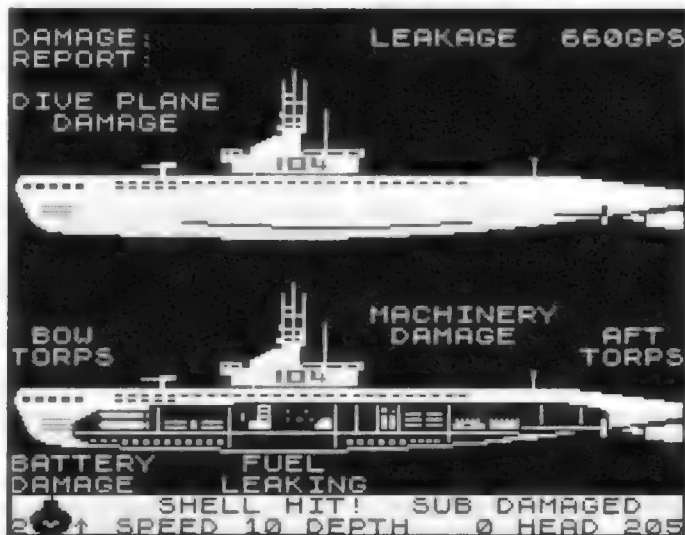
kanónem

2 - CONVOY ACTIONS - útoky na konvoje lodí

3 - WAR PATROLS - bojové hlídky v oceánu

1A) TORPEDO / GUN PRACTICE

V této části hry se má kandidát na



Navíc ■ zde můžete bez problémů nacvičit manévry ■ ponorkou, ponořování, vynořování a tak dále. Po navolení se objeví další důležité menu, v němž si určíte, za jakých podmínek a obtížnosti bude simulace probíhat:

SKILL LEVEL 1 - 4 (Obtížnost hry)

Podle ní se pak nastavuje i vaše hodnost (MIDSHIPMAN, LIEUTENANT, COMMANDER a CAPTAIN)

REALITY LEVEL (Úroveň věrnosti - reality, nastavuje se YES / NO pro následující údaje)

LIMITED VISIBILITY - omezená viditelnost cílů

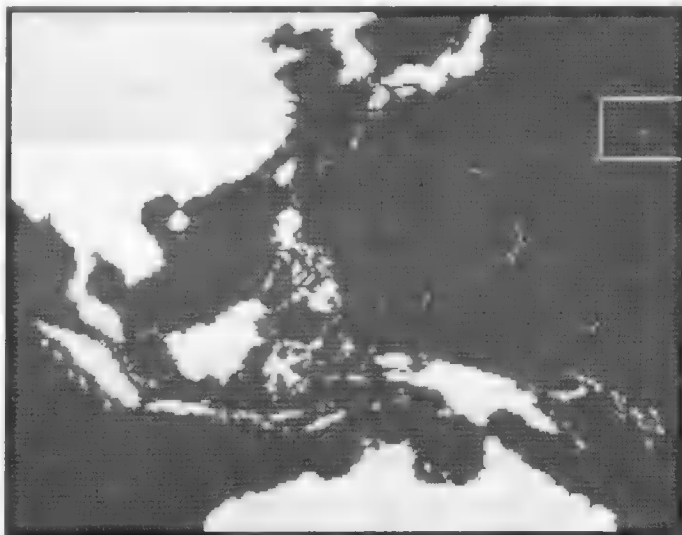
CONVOY ZIGZAGS - Skutečné konvoje právě kvůli ponorkám stále měnily během plavby kurs - pluly "cik-cak", což zhoršovalo

mnoho zkušeností v ničení ponorek, rychleji ■ lépe vás zaměří

CONVOY SEARCH - Po navolení se stává, že hledaný konvoj ne vždy najdete na mapě a musíte po něm pátrat sami periskopem

ANGLE ON BOW INPUT - Po navolení nefunguje střelecký počítač pro zaměřování torpéd a musíte číselné údaje zadávat sami (těžké!)

Výběr provádíte tlačítky Y a H (nahoru - dolů) a potvrdíte stiskem M (FIRE). Jste-li spokojeni, spustíte akci stiskem SPACE. Stejně menu, jako toto pak uvidíte i před startem CONVOY ACTIONS a WAR PATROLS. No a protože každý kapitán se musí před vyplutím



nepochybně do "zlatého fondu her", které by měl znát každý majitel Spectra, nebo Didaktiku. SILENT SERVICE je simulátorem americké ponorky, která během 2. světové války plní své úkoly v Pacifiku. Přesněji řečeno se ve hře hráč stává postupně kapitánem 11-ti skutečných amerických ponorek (PLUNGER, WAHOO, HAMMERHEAD, SEA RAVEN, TAUTOG, GRAYBACK, TANG, BOWFIN, GROWLER, SEAWOLF ■ SPADEFISH), které zde opravdu operovaly ■ úspěšně se zapsaly do historie - například ponorka TAUTOG potopila 26 lodí a TANG 24! Nedávno jsme si ve FIFU popisovali jiný ponorkový simulátor OCEAN CONQUEROR. Myslím, že hlavně pro nové majitele počítačů bychom si proto měli po létech připomenout i tento špičkový simulátor, který byl převeden na všechny počítače - SILENT SERVICE. Myslím, že zde najdete něco i ti zkušenější hráči, protože popis využívá zkušenosti s originálním manuálem hry, bohužel francouzským... Ale začneme od začátku. Po nahrání hry se objeví menu s touto nabídkou:

1 - TORPEDO/GUN PRACTICE - nácvik torpédování ■ střelby

úspěšného kapitána naučit ovládat ponorku, odpalovat torpéda a střílet z palubního kanónu ponorky. Pro tento účel se nacházíte u americké základny na ostrově MIDWAY (leží severně od Hawajských ostr.) ■ jako cvičné cíle slouží zakotvené 4 vysloužilé nákladní lodě. Vaším úkolem je poslat je ke dnu, buď pomocí torpéd, nebo palubním dělem.

zamíření

DUD TORPEDOES - Skutečná torpéda občas i při správném odpálení u cíle nevybuchla a to se vám stane po navolení i ve hře

PORT REPAIRS ONLY - Oprava poškození bude pouze v přístavu, nikoliv po čase během plavby

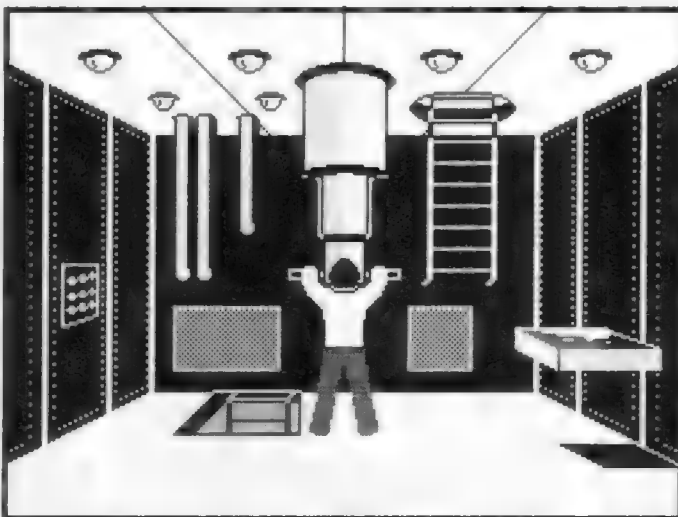
EXPERT DESTROYERS - Nebezpečné torpédoborce, mají

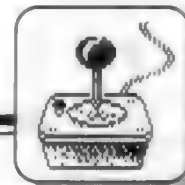
dokonale seznámit se svou lodí a perfektně znát její možnosti a řízení, přistoupíme k seznámení se se všemi jejími funkcemi a jejich ovládnutí z klávesnice.

B) ŘIDIČÍ CENTRUM

Je centrem ponorky, kde se hráč přenesl stiskem SPACE, nebo M. Spatříte kapitána u periskopu, který se v závislosti na stisku hlavních ovládacích tlačítek (Y, H, 9, 0, M) přemísťuje mezi pěti hlavními stanovišti, kterými jsou - PERISKOP uprostřed, PŘÍSTROJOVÝ PANEL vlevo, NAVIGAČNÍ MAPA vpravo, VELITELSKÝ MŮSTEK nahoře na věži a PROHLÍDKA POŠKOZENÍ dole. Směrovými tlačítky zvolíte místo a potvrdíte stiskem M. Pokud je ponorka pod hladinou, nelze samozřejmě vystoupit na můstek. V boji je třeba mnohdy tyto stanoviště rychle přepínat a pak je vhodnější použití těchto tlačítek:

CAPS SHIFT + 1 - NAVIGAČNÍ MAPA
CAPS SHIFT + 2 - VELITELSKÝ MŮSTEK
CAPS SHIFT + 3 - PERISKOP
CAPS SHIFT + 4 - PŘÍSTROJOVÝ PANEL





CAPS SHIFT + 5 - PROHLÍDKA POŠKOZENÍ

Navíc jsou zde ještě dvě tlačítka, fungující obdobně:

CAPS SHIFT + 6 - PŘESTÁVKA V BOJI ■ průběžná zpráva a dosažených výsledcích - počet ■ druh potopených lodí, jejich tonáž ■ počet zbylých torpéd.

CAPS SHIFT + 8 - UKONČENÍ BOJE a stejná zpráva, jako v předešlém případě, navíc dosažená hodnota. U WAR PATROLS tímto boj neukončíte, pouze zahájíte znovu a jinde (viz dále).

C) NAVIGAČNÍ MAPA

Po startu tréningu na okamžik uvidíte celkovou mapu oblasti Pacifiku, v níž se akce odehrává ■ pak se mapa sama přepne na pohled na ostrov MIDWAY v měřítku 1:25600 - NAVIGATION MAP (měřítko je dole vpravo, 1 cm je 25600 yardů - asi 23 km). Stisky tlačítka Z (ZOOM) si zmenšujete měřítko a vidíte PATROL AREA MAP (1:3200 - 1 cm je 3200 yardů - asi 3 km) a nejdetaillnější ATTACK PLOT MAP (1:400 - 1 cm je 400 yardů - asi 360 metrů, celková plocha asi 7 x 4,5 km) na níž již zřetelně vidíte svou ponorku (vlevo), čtyři cvičné cíle (vpravo) a rozlišíte směr pohybu vaší ponorky i cílů. V praktickém boji je to obdobně. Změna měřítko mapy opačným směrem je stisky X (UNZOOM). Při zrychleném běhu času vidíte zřetelně rychlejší pohyb ponorky a cíle po mapě (viz dále). Na této mapě vidíte i polohu lodí, zaměřených radarem ponorky (dosah asi 15 km) a trasu torpéd, odpálených z ponorky. Pokud body lodí blikají, jde o údaj poslední známé polohy a není přesný, musíte si cíl najít a zaměřit periskopem.

D) ŘÍZENÍ PONORKY

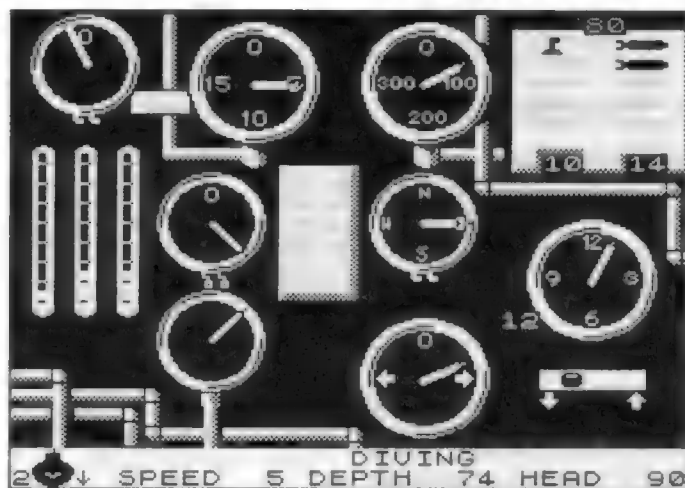
Ponorku můžete kromě běžných situací řídit i při pohledu na ATTACK PLOT MAP (nebo jinou) a hned sledovat efekt vašeho manévru. Tlačítka, mající vliv na ovládání funkcí ponorky na hladině a pod ní jsou tyto:

- 1 - ENGINES STOP - motory stop
- 2 - 1/3 SPEED AHEAD - třetinovou rychlostí vpřed
- 3 - 2/3 SPEED AHEAD - dvouřetinovou rychlostí vpřed (10 uzlů)
- 4 - FULL SPEED AHEAD - plná rychlost vpřed (14 uzlů)
- 5 - FLANK SPEED AHEAD - krátkodobá maximální rychlost (20 uzlů)
- R - přepínání chodu motoru ponorky vpřed (AHEAD) ■ vzad (BACK)
- D - DIVING - ponoření pod hladinu
- S - SURFACING - vynoření na hladinu
- C - LEFT RUDDER (kormidlo doleva), další stisk je FULL LEFT RUDDER (kormidlo zcela vlevo), pro rychlé odbočení
- V - RIGHT RUDDER, FULL RIGHT RUDDER - obdobně odbočení doprava
- ENTER - RUDDER AMIDSHIP - kormidlo rovně, pro udržení nastaveného kursu, nebo dosažené hloubky ponoření
- SPACE - návrat do řídicího centra ponorky
- F - TIME SCALE 2, 3, 4 - zrychlení běhu času a simulace (účinné pouze u CONVOY ACTIONS ■ WAR PATROLS)
- N - NORMAL TIME SCALE - normální běh času
- W - SIMULATION PAUSED - zastavení běhu programu (nový stisk spouští)
- SYMBOL SHIFT + E - nouzové vynoření
- SYMBOL SHIFT + C - vypuštění klamných trosek (jste-li v hloubce a nepřítel útočí hlubinnými bombami, nebo krouží nahoře)

E) PŘÍSTROJOVÁ DESKA

Uvidíte ji buď po stisku CS + 4, nebo doleva od periskopu + M. Řada kulatých přístrojů a stupnic má tyto funkce - od horní řady zleva:

- 1) UKAZATEL STAVU BATERIÍ - ručička nahoře 100%, vlevo 75%, dole 50%
- 2) INDIKÁTOR NABÍJENÍ - zelená kontrolka indikuje nabíjení baterií.



- 3) INDIKÁTOR VYBÍJENÍ - vybíjení baterií = chod elektromotoru.
- 4) RYCHLOMĚR - ručička ukazuje rychlost max. do 20 uzlů na hladině ■ maximálně 10 uzlů při plavbě pod hladinou.
- 5) HLOUBKOMĚR - maximální bezpečná hloubka ponoru je podle typu ponorky (viz dále) 300 (90 m), nebo 400 stop (120 m). Maximální ponoření, při němž lze použít periskop je asi 44 stop (13metrů).
- 6) UKAZATEL POČTU TORPÉD - levý sloupec = 4 torpéda v zadních torpédometech, pravý ■ torpéd v předních a čísla dole (10 a 14) je zásoba torpéd ve skladu. Číslo nahoře = zásoba munice pro palubní kanón (80 střel). Nad levým sloupcem torpéd se po stisku P objevuje indikace vysunutého periskopu.
- 7) SLOUPCOVÉ UKAZATELE PALIVA - tři indikátory ukazují zásobu nafty ve 3 hlavních nádržích pro diesel motor (plavba na hladině). Palivo (černý sloupec) je v nádržích doplňováno vodou (bílý sloupec), protože nafta je lehčí a v nádržích nemůže být vzduch. Zásoba vystačí asi na 50 - 60 dnů plavby.
- 8) HLOUBKA POD KÝLEM - ručička ukazuje množství vody pod ponorkou. Důležité při ponořování v mělkých vodách.
- 9) SIGNÁLKY OTVORŮ - dvě řady signálků, které indikují otevření a zavírání všech otvorů v trupu ponorky při ponoření a vynoření.
- 10) KOMPAS - ukazuje směr plavby ponorky (Nord, East, South, West).
- 11) HODINY - čísla uvnitř ukazují minuty, číslo venku hodiny. Zde se projeví zrychlený běh času, v noci pak je venku i v periskopu tma.
- 12) TEPLOTA VODY - ukazuje teplotu vody v okolí ponorky.
- 13) RYCHLOSTNÍ STUPĚŇ - ručička ukazuje stupně rychlosti (viz (d)1-5) ■ zařazený zpětný chod motoru.
- 14) VODOVÁHA - pohyb vzduchové bubliny ukazuje

náklon trupu ponorky při ponořování ■ vynořování.

F) PERISKOP V PRAXI

Vysunuje se z velitelské věže stiskem P, další stisk P jej zasune zpět. Na obrazovce vidíme tělo periskopu s bočními držadly a výhled ven na hladinu. Pod výhledem ven je číselný údaj o natočení periskopu (0 až 359 stupňů), dole pak řada údajů, které kapitánu poskytuje střelecký torpédový počítač (TORPEDO DATA COMPUTER):

- TARGET RANGE - vzdálenost cíle v yardech (1 yard = 0,91m)
- TARGET SPEED - rychlost pohybu cíle v uzlech za hodinu
- ANGLE ON BOW - speciální úhel pro zaměření torpéd
- LEAD ANGLE - další úhel pro zaměření torpéd
- TARGET COURSE - kurs plavby cíle v stupních

Otáčení periskopu (v krocích asi o 2 stupně) se provádí tlačítky 9 a 0. V kritických situacích, kdy je třeba periskop otáčet rychle (v krocích asi 11 stupňů), zároveň ■ ■ 0 držte stisknutý i FIRE (M)! Spatříte-li v periskopu na hladině loď, tak po jeho natočení na její střed se objeví v periskopu zaměřovací stupnice a data střeleckého počítače (viz výše). Pokud v tento moment stlačíte I (IDENTIFICATION), vpravo se objeví silueta zaměřené lodi, její typ a tonáž. Takto lze identifikovat nebezpečné torpédoborce (DESTROYER), které je dobré v boji zničit dřív, než neozbrojená nákladní loď (CARGO SHIP), transportní (TROOP SHIP) ■ tankery (OIL TANKER). Během boje se setkáte i se speciálními torpédoborci, vybavenými k boji ■ ponorkami (typ KAIBOKAN).

G) VELITELSKÝ MŮSTEK

Je na vrcholu velitelské věže a jste-li na hladině, umožňuje široký rozhled po hladině. I zde lze použít pomalé a zrychlené otáčení po obzoru (9, 0 a FIRE). Směr



TORPEDO DATA COMPUTER
 TARGET RANGE: 768Yds TARGET ID:
 TARGET SPEED: 0Kts
 ANGLE ON BOW: 110Deg CARGO SHIP
 LEAD ANGLE: 0Deg 4000 TONS
 TARGET COURSE: 23Deg
 SPEED 14 DEPTH 0 HEAD 88



pohledu (BEARING) se vypisuje spolu s viditelností nahoře. Stiskem T lze ihned přejít k periskopu.

H) STŘELBA Z KANÓNŮ

Některé ponorky (jako ta vaše) měly kromě torpéd i menší palubní kanón ráže 100 mm, použitelný k boji na hladině na menší vzdálenosti k "doražení" torpédované lodi, která se ještě nepotopila, nebo když ponorce došly torpéda, nemohla se potopit a pod. Kanón lze použít, stojíte-li na můstku, nebo se díváte periskopem. Kanón se nasměruje automaticky podle údajů střeleckého počítače a vy musíte pouze tlačítka K a J (+, -) nastavit korekční úhel hlavní kanónu (GUN DEFLECTION), který se jednotlivými stisky nastavuje v krocích po 25 yardů v závislosti na vzdálenosti a rychlosti cíle. Po vložení korekce odpálíte kanón stiskem G (GUN) a po odpálení (DECK GUN FIRED) vám záblesk na obzoru signalizuje explozi náboje. Účinná palba je však jen na menší vzdálenosti, kdy je loď otočena bokem a je třeba střelit více ran.

I) ODPALOVÁNÍ TORPÉD

Naše ponorka má 6 torpédometů na přídi (BOW) a 4 na zádi (AFT). Další zásoba je 10 v zadním skladu a 14 v předním, z nichž se torpéda do torpédových trubíc doplňují vždy po 10 minutách. Po zachycení cíle v periskopu (asi od 8000 yardů) se objeví zaměřovací stupnice a stiskem I získáte data o zaměřené lodi. Pro odpálení torpéd ale počkejte, až se cíl přiblíží nejméně na 4000 - 3000 yardů a stiskem T odpálíte torpéda (BOW - AFT TORP FIRED). Na hladině vidíte stopu plujícího torpéda, což pomáhá v orientaci a o úspěšném výsledku se dozvíte z hlášení - SONAR: DISTANT EXPLOSIONS (sonar indikuje vzdálené exploze) a ENEMY SHIP SUNK! (nepřátelská loď je potopena). V periskopu pak vidíte loď, pomalu mizějící pod hladinou.

Ponorka může odpalovat nejen torpéda z předních vrhačů (BOW) na cíle zhruba vpředu a po bocích, ale i ze zadních (AFT) vrhačů. Dojdou-li vám přední torpéda, objeví se hlášení BOW TORP TUBES EMPTY/DAMAGED (přední torpédometry prázdné/zničené). Ověřte si stav na přístrojovém panelu a natočte ponorku zádi k cíli, cíl zaměřte periskopem a odpálte zadní torpéda. Jejich trasu k cíli lze sledovat i na detailní mapě. Torpéda, které zasáhnou, se u cíle zastaví, ty které minou, vidíte na mapě, jak plují dále.

Otočení ponorky zadními torpédometry na cíl lze s pomocí detailní mapy, nebo dokonce otočením stojící ponorky (stisky C a V) ■ porovnáním kurzu na cíl (pod optikou periskopu) a natočení trupu ponorky (HEAD). Je-li například cíl

v periskopu na kursu 110, tak aby šly použít zadní torpédometry, musíte trup natočit nejméně asi o 100 (ideálně o 180) stupňů více, než je kurz cíle - tedy na 210, nebo nejlépe HEAD 290 stupňů.

K potopení větších lodí (OIL TANKER, TROOP SHIP) je třeba zásahů 2 až 3 torpéd. Po odpálení 6-ti předních a 4 zadních torpéd musíte čekat, až se vždy po 10-ti minutách (lze zrychlit čas) doplní po jednom ze skladu. Přehled o počtu a pohotovosti torpéd k odpálení získáte na přístrojovém panelu (CS + 4). Pokud sledujete mapu, poškození lodi, nebo jste na pozovatelné, stiskem T se okamžitě přenesete na pohled periskopem a další stisk T už odpaluje torpéda (je-li třeba).

J) DRUHY TORPÉD

Klasické torpédo Mark 14, užívané USA, mělo délku 6,4 m, dosah asi 4000 m, navádění na cíl gyroskopem a rychlostí 46 uzlů (85 km/hod) neslo k cíli nálož asi 200 kg trhaviny. Pohon byl parní turbinou a pára, vyráběná spalováním alkoholu a vody spolu se zbytky hoření pak tvořila typickou stopu torpéda (bublínky na hladině), která často prozrazovala polohu ponorky. Koncem 1944 bylo uvedeno do užívání torpédo Mark 18 na elektrický pohon, které žádnými stopami neprozrazovalo polohu ponorky, bylo však pomalejší - pouze 30 uzlů a mělo dosah asi 3000 yardů (2,7 km).

K) TYPY A VYBAVENÍ PONOREK

V programu SILENT SERVICE budete moci řídit několik typů amerických ponorek typu GATO a TAMBOR. Jejich skutečná délka byla 94 - 95 m a výtlač 1500 až 1800 tun. Tyto ponorky se liší svým vybavením a schopnostmi a na to je pak třeba brát ohled ve scénářích! V CONVOY ACTIONS vystupují tyto ponorky:

PLUNGER - radar (15 km dosah), parní torpéda, ponor do 90 metrů
WAHOO - radar, parní torpéda, ponor až do 120 metrů (400 stop)
HAMMERHEAD - radar, parní torpéda, ponor až do 120 metrů
SEARAVEN - radar, parní torpéda, ponor do 90 metrů (300 stop)
TAUTOG - radar, parní torpéda, ponor až do 120 metrů, přesnější detonátor torpéd
GRAYBACK - radar, elektrická torpéda, ponor až do 120 metrů

Ve scénářích WAR PATROLS se setkáte s těmito typy:

TANG - radar, elektrická torpéda, ponor do 120 m, přesnější detonátor
BOWFIN - radar, parní torpéda, ponor do 120 m, starý detonátor
GROWLER - nemá radar, parní torpéda, ponor do 90 m
SEAWOLF - radar, parní torpéda, starý detonátor, ponor do 90 m

SPADEFISH - radar, elektrická torpéda, ponor do 120 m a přesnější detonátor torpéd

L) PLAVBA POD VODOU

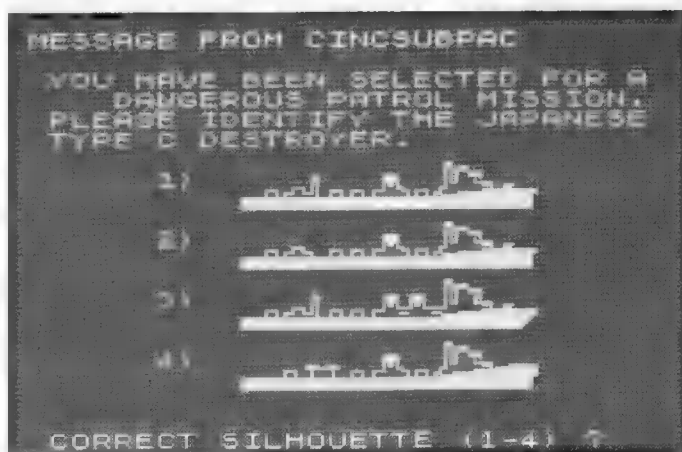
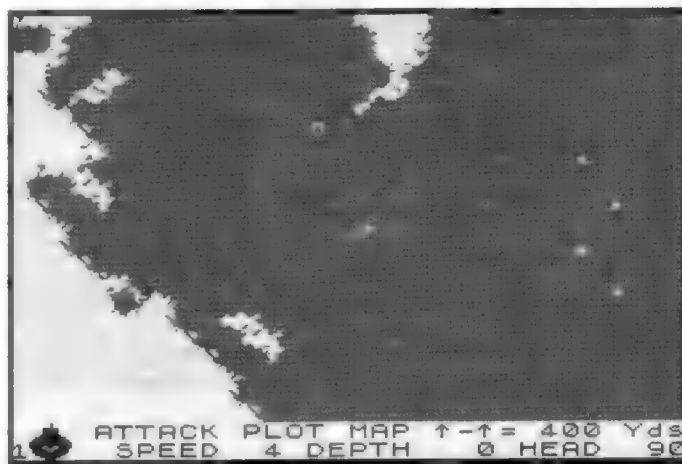
Ponorka se začne ponořovat po stisku D (DIVING). V hloubce 44 stop přestává fungovat periskop. Přepojíme na přístrojový panel (CS + 4) a sledujeme přístroje a údaj o hloubce. Bezpečná hloubka je 400, nebo 300 stop. Vynoření ponorky následuje po stisku S (SURFACING). V kritické hloubce (přes 300 nebo 400 stop) začíná do trupu zatékat a pokud včas zareagujete, lze se nouzově vynořit stiskem SYMBOL SHIFT + E. Následuje nouzové vynoření vpuštěním vzduchu do nádrží (BLOW EMERGENCY TANK), které se ještě zrychlí dalším stiskem S. Častým následkem nouzového vynoření je pak nemožnost znovu se ponořit. Pokud se ponoříte v malé hloubce až na dno, objeví se text WE HAVE RUN AGROUND a pokud se nezvednete ode dna, nelze plout kupředu!

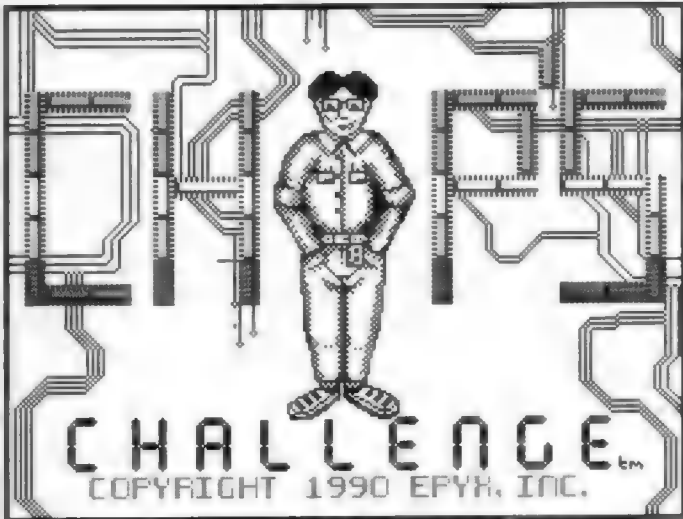
M) STÁLÁ INFORMAČNÍ LIŠTA

Při sledování mapy, na můstku, u periskopu, nebo při sledování přístrojového panelu a poškození vám program nabízí v dolním okraji obrazovky neustále 2 řádky informací. V horním se vypisují

všechny zprávy pro kapitána ■ v dolním řádku se vypisuje rychlost (SPEED), hloubka (DEPTH) a kurs plavby (HEAD). U siluety ponorky zcela vlevo se ukazují šipkami směry natočení kormidel a stupeň rychlosti.

Další pokračování popisu a údaje o plnění CONVOY ACTIONS a WAR PATROLS uvedeme v dalším čísle FIFA. Pokud vás zajímá předběžné zhodnocení SILENT SERVICE, je toto:





CHIP'S CHALLENGE

Tato zajímavá logická hra byla původně vyvinuta pro přenosnou barevnou videohru ATARI LYNX. Její úspěch byl nad očekávání velký a tak není divu, že se brzy objevily i verze pro počítače C-64, ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD a SPECTRUM. Verze pro Spectrum se dostala do prodeje počátkem roku 1991 a má mít všech 144 levelů, které měla originální videohra.

Hlavní postavou v této logické hře je CHIP Mc CALLAHAN a k jeho osobě se pojí i malá úvodní historka, kterou si lze na začátku přečíst: Jednou u oběda si k němu přisedla velmi chytrá MELINDA, kterou už dávno tajně obdivoval a vyzvala ho k účasti ve velké soutěži. Pokud zvládne všechna její kola, může se stát členem prestižního klubu THE BIT BUSTERS. CHIP nezaváhá ani chvíli a odpovídá... Zvládnou to! A tak začíná jeho nekonečná pouť přes 144 levelů logických nástrah a hádanek.

ZAČÍNÁME - LEVEL 1

Jaký je tedy princip hry CHIPS CHALLENGE? Je vcelku jednoduchý. Na hrací ploše jsou rozmístěny integrované obvody (neboli tzv. čipy), které musí

postavička CHIPA sesbírat, což nevypadá zrovna na moc obtížný úkol. Potíž je v tom, že čipy nejsou přímo přístupné, ale jsou ukryty za nepřístupnými zdmi se zamčenými různobarevnými vrátky. Ke každým vrátkům pak patří klíč stejné barvy, který je buď přímo k sebrání na zemi, nebo rovněž ukryt za vrátky jiné barvy. Uprostřed místnosti pak je velký otazník a pokud na něj CHIP vstoupí, dozví se svůj úkol a malou nápovědu. Sesbírat 11 čipů v prvním levelu však není žádný problém. Sesbíráme klíčky, najdeme příslušná vrátka a dostaneme se tak k dalším klíčům a s jejich pomocí pak i ke zbytku čipů. Po sebrání posledního čipu musí CHIP najít výstupní dvířka (blikající čtverec), vstoupit do nich a tím se přenést do dalšího levelu hry.

Vlastní hra se odehrává ve čtvercovém okně v levé části obrazovky, o velikosti 9 x 9 políček. Není to však celá hrací plocha, ale jen její výsek a při pohybu CHIPA se celá plocha posouvá do stran a nahoru a dolů a ve vyšších levellech je dost velká (21 x 21 v prvním levelu). V pravé menší části se pak vypisují pomocné údaje pro hráče - level hry, čas hry a počet čipů, které se musí ještě sebrat. Pod těmito údaji je 11 políček, kde se objevují po

sebrání klíče a další pomocné předměty z dalších levelů. Čas na vyřešení levelu 1 je 100 jednotek a v budoucích levellech se bude měnit podle jejich obtížnosti.

LEVEL 2

Nový trik v tomto levelu, s nímž se seznámíte, jsou posunovací čtverce, pomocí nichž si CHIP musí nějak vyrobit přechod přes vodní plochu (nestačí je jen strčit do vody), za níž najde zbytek čipů, ovšem hlídaných nebezpečnými tvory, kteří jsou podobní housenkám, jejichž dotek ho usmrtí. Level není složitý a tak se brzy ocitáme...

LEVEL 3

Text nápovědy CHIPOVI říká: magnet na silová pole, ohňový štít proti ohni, vodní proti vodě a boty s hřebíky na led. Proč tohle? Čipy jsou tentokrát ukryty v oblastech hrací plochy, pokrytých ledem, vodou, nebo chráněné plameny a magnetickým polem. Na ledě CHIP klouže a nemůže nic sebrat, magnetické pole ho unáší stále pryč a oheň a voda mu jaksi nedělají dobře. Stačí tedy postupně posbírat ikony bot a jednotlivých štítů (objeví se pak vpravo v okénkách), zjistit co je co a použít k sebrání čipů...

LEVEL 4

Nápověda tajemně říká, že modré tlačítka ovládá tanky, zelené přepíná stěny a něco je ukryto pod deskami... No, je to zajímavé, ale brzy přijdete na to, že zelená tlačítka otevírají a zavírají střídavě dvojice až trojice dveří, za nimiž jsou čipy a další zapínají pohyb malých tanků, které tak CHIPOVI uvolňují cestu do dalších částí hrací plochy. No a pod tajemnými deskami jsou ukryty buď plameny ohně, nebo... nebo samozřejmě zbytek čipů! Že tam byly, poznáte podle měničů se hodnoty ukazatele počtu nalezených čipů.

LEVEL 5

Zde už musíme trochu pouvažovat. První klíč, umístěný mezi vodou a ohněm, hlídají navíc nějaké životy nebezpečné potvory a tak zkoumáme dva přístupná tlačítka. Okolo prvního projíždí co chvíli další nebezpečný objekt, takže zkusíme další tlačítka a zjistíme, že s jeho

pomocí se dá nebezpečný objekt uzavřít za dvířka a CHIP se tím dostane bez problémů k prvnímu tlačítku, které zase zastaví pohyb nebezpečných rotujících čtverců a klíče. Po sebrání klíče se CHIP vydá dvířky do druhé části labyrintu, kde mezi množstvím bomb jsou další dva tlačítka a pohyblivý objekt ve tvaru kosmické lodi. Provedete-li co třeba, loď projede po ploše a zničí nastraženou bombu před výstupními dvířky, takže CHIP může vstoupit do dalšího levelu...

LEVEL 6

Zde se hned na začátku CHIP dozví, že modré stěny mohou zmizet, některé neviditelné stěny se nikdy neobjeví a jsou tu i extra čipy navíc. Stačí v labyrintu "otukávat" modré stěny a hledat průchody. Neviditelné stěny je nutno obejít a hledat jinou cestu. Potřebné čipy sesbíráte celkem bez problémů. Dovedete ale získat i extra čipy navíc?

LEVEL 7

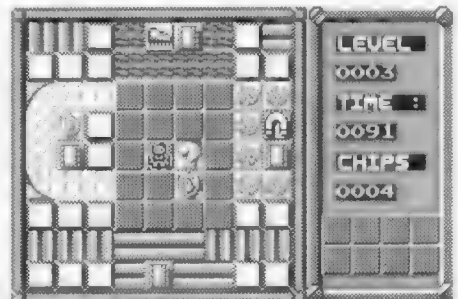
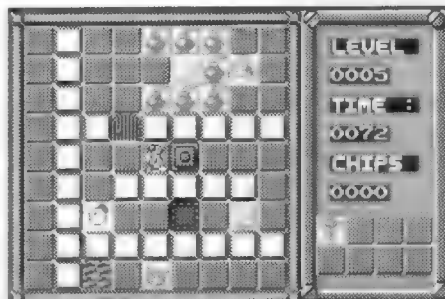
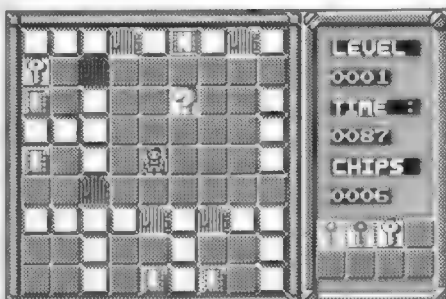
Nápověda praví, že Teleporty jsou směrové, lupič vám sebere všechny věci a nové zdi se objeví, tam kde nebyly... I zde je nutná trocha kombinace a přemýšlení. Předně jsou tu kulaté Teleporty, které vás přenesou do uzavřených místností, avšak podle toho, z jakého směru do nich vstoupíte! Ikona maskovaného lupiče je rovněž nepřijemná, protože vám pokaždé, co na ni vstoupíte, sebere všechno, co má CHIP u sebe. S tím je nutno počítat, protože CHIP musí použít štít proti vodě a ohni a zároveň využít služeb dlouhých dráh s magnetickým polem. Právě v takovýchto místech totiž leží potřebné čipy a musíte si trasu dobře napláňovat, protože vždy musíte projít přes pole, hlídané lupičem... Ale i to se dá.

LEVEL 8

Zde nápověda říká, že obluda se zastaví na polích s určitým druhem povrchu. Level je snadný a lehce vymanévrojete protivníka tak, abyste se dostali k čipu a východu.

LEVEL 9

Zapneme MG a nahrajeme LEVEL 9 s polu s několika dalšími. Tentokrát už nemáme nápovědu a všechno si musíte zjistit a odzkoušet sami. Už





čas na fešení tohoto levelu - 400 jednotek signalizuje, že hra přitahuje a toto kolo už nebude celkem snadnou procházkou parkem, jako to úvodní. Typické je to, že se zde běžně používají postupy a finty, které jste si procvičili v úvodních levelech. Proto tentokrát sebrání všech 9-ti čipů bude vyžadovat více snažení a zkoušek, než objevíte ten jedině správný postup. Nejdříve si promyšleným posouváním desek musíte vytvořit schůdnou cestu přes vodu k prvnímu klíči (přitom si určitě hned připomenete hry SOKOBAN a BRAIN SPORT). Pak se dostanete na velké ledem pokryté pole, a několika ostrůvky země, orámované plameny ohně. Nejdříve musíte najít způsob pohybu po ledu tak, abyste neskončili v plamenech, sebrali čip uprostřed ledu a nakonec se zase úspěšně dostali zase přesně do místa jediného východu z ledového pole. Tím to ale jen začíná. Následuje série tlačítek, které otvírají průchody ve zdech a přístup ke dvířkům různých barev, jejichž klíče jsou opět za dvířky barvy jiné. Poučení minulými levely už víte, jak na to, vysbíráte klíče a otevřete si vstup na dlouhou ledovou dráhu, která CHIPA doveze a další nastražené pastí, která ho může připravit o život. Dva čipy tu hlídají žravé housenky, běhající stále okolo nich, takže musíte odhalit systém

jejich pohybu a bez zaváhání je sebrát v tom pravém okamžiku.

Pak a kus dál seberete čip, blokováný mizickými stěnami a znovu řešíte těžší variantu posouvání desek, které musíte dostrkat přesně na pole bomb, čímž a odminujete cestu a dalším čipům. Vyhnete se dalším bombám, odhalíte další čip ukrytý pod deskou a fičíte cestičkou k výstupním vrátkům. Není vám však souzeno do nich vstoupit dříve, než odhalíte zapeklitý ochranný systém, složený z posuvné desky, tlačítka, lepkavé pasty a pohyblivého nepřítel... Prostě, už žádná sranda, ale boj až do konce!

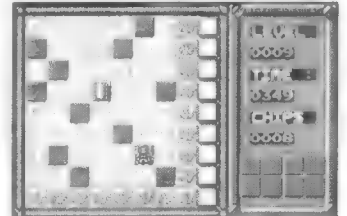
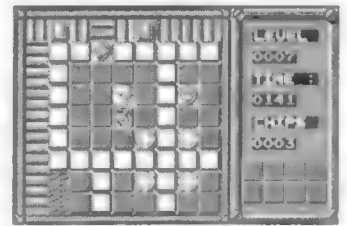
LEVEL 10

Vcelku nijak těžce vypadající plocha, kde se musíte pohybovat mezi spoustou políček a plameny a hledat cestu ven... Pokud však nenajdete značně klikatou jedinou trasu a dvířkům ven, jste ztraceni...

LEVEL 11 Je opět něco "lepšího". Objevuje se nový prvek - množství jednosměrně se pohybujících chodníků a samozřejmě nové kombinace a využití všeho, co jste poznali už dříve - dlouhé ledové plochy, plameny, klíče, vrátka, boty s hřebíky, ochranné štíty a spousta falešných tras. Vše je sklobeno dohromady do velmi zajímavého celku, misty dokonce a humornými prvky na ledové ploše...

A CO DÁLE?

Toto je jen náznak toho, jak hra vypadá a to hlavní vás teprve čeká! Prvních 11 levelů a 144 je tedy námi a bude trvat mnoho času, než se propracujete o kus dále. Hra CHIPS CHALLENGE je opravdu skvěle vymyšlena a nabízí hráči stále něco nového, prvky jednou použité napříště sestavuje do zcela nových kombinací a situace tím vytvořené působí opět nově a zajímavě. Někdy z již známých věcí vzniká to, co bychom vůbec nečekali. Najdeme tu i prvky z mnoha jiných her, které spolu vytváří zcela novou a vysoce zajímavou hru, které se jen těžko odolává. Hodnotu hry rovněž zvyšuje i zavedený systém vstupních hesel, která se dozvíte vždy před započítáním každého levelu a můžete tedy po přerušení hry snadno pokračovat druhý den tam, kde jste skončili. Po technické stránce se hře taky nedá moc vytknout. Grafika je sice barevná barevná, avšak nijak ohromující. U tohoto typu her to však naštěstí není nutné. Zvuk je pouze přes BEEP, originál hry však má výbornou AY hudbu od DAVE WHITTAKERA. Máte-li tedy rádi logické hry se zajímavými nápady a tuhle ještě neznáte, neváhejte a shánějte CHIPS CHALLENGE!!



ELVÍRA II ČELUSTE CERBERA

DOKONČENIE Z PREDNÁHŤAJÚCEHO ČÍSLA

Vezmi kocky a choď dolu po schodoch späť do obývačky. Tu sa postav oproti duchoví, ktorý stráži dvere do knižnice. Polož pred neho jednu kocku, úvni o jeden-dva kroky a rýchlo polož ďalšiu. Keď sa duch pohne smerom dopredu (ku kockám), prebehní cez neho do knižnice. Žladnu z knih nemôžeš vyniesť z knižnice, ale poznámky v niektorých knihách ti môžu počas hry pomôcť (budeš ich neskôr potrebovať, a preto si niektoré z nich odpiš). Choď späť cez obývačku na miesto, kde sú veci, ktoré si vložil. Tu vlož prebytočné hračky z detskej izby a použi seltzer bottle na namiešanie kúzia DETECT TRAP. Nahraj si stav na disketu a vojdí do dverí, ktoré sú priamo pred tebou. Objavíš sa v jedálni. Tu zober čo môžeš. Víno (wine) použi na vytvorenie kúzia COURAGE a sklo na DETECT TRAP.

Keď si všetko urobil, pozri sa do okienka na obsluhu (je naľavo od dverí, ktorými si vošiel). Keď to urobíš, očitneš sa v chladničke plnej mŕtvol. Dvere sa za tebou zavru. Čo teraz? Jedne z mŕtvol vyzú čizmy (boots) a obuj si ich. Potom zober

meat a cheese z poličky pred tebou. Vlož tu tvoje klúče a pero (po čase zmrznu, a potom ich použijeme na vytvorenie silného kúzia). Použi svoj nôž ako zbraň a útok si nastav na fierce. Bolo by vhodné, keby si teraz použil kúzia UNSEEN SHIELD a LUCK. Taktiež si priprav pár ľadových šípok. Teraz si nahraj stav hry na disketu. Priprav sa. Teraz to začína byť zábavné. Použi curling iron na snímač termostatu (je pri dverách). Ozve sa protipožiarne zariadenie, ktoré spôsobí poplach. To samozrejme neostane bez následkov. Za chvíľu sa dvere otvoria a vojde "sympatičná" dáma (alebo je to chlap?) so sekáčikom na mäso v ruke. Teraz treba rýchlo reagovať. Vystrel pár ľadových šípok (ice darts) a zaľtoč s nožom. Ak si ešte nevyhrá, použi fireball. Keď si už tohto "navštevníka" odrovnal, ostaneš po ňom otvorené dvere. Otoč sa doprava, choď dole schodmi a vojdí do dverí naľavo. Očitneš sa v laboratóriu. Tu zober yellow flask, bleach, heart, skin, všetky skúmavky (test tubes) a mozog (brain). Mozog použiješ na vyrobenie

kúzia TURN UNDEAD. Teraz choď hore schodmi a zaboč doprava. Vojdí do kuchyne. Všetko, čo je v nej, zober. Teraz choď do vstupnej haly, kde si nechal vyložené veci. Pred tým si ale nahraj stav hry na disketu, pretože cestou cez chodbu natrafiš na zombiho (ookamžite použi kúzia TURN UNDEAD, prípadne COURAGE). Ak sa všetko dobre skončilo, mal by si stáť pred vyloženými vecami. Teraz tam vlož aj veci z kuchyne a ostatné veci, ktoré nepotrebuješ. Niektoré veci použi na vytvorenie kúzia REVIVE - použi cheese a bleach TELEKINESIS - použi magnet GLUE - použi tube of adhesive (z kuchyne) Protection - použi vedro (bucket) LUCK - použi podkovu (je vo vedre) FIREBALL - použi hocijaký papier, urob si ich niekoľko MAGIC MISSILES - použi tins, nože, a pod DETECT TRAP - použi glass jar (z kuchyne) ICE DARTS - urob si ich niekoľko (do zásoby, sú zdarma) UNSEEN SHIELDS - tiež si ich urob viac HEALING HANDS - toto kúzia je veľmi potrebné (služi na liečenie), a preto si ho urob veľa (nič to nestojí) Teraz si zober sekač na mäso (meat cleaver) a použi ho ako zbraň (namiesto noža). Pozor! pri vyrábaní kúzia si neznič kliešte na drôt (wire

cutters, boli v kufrí Elvirinho auta na parkovisku), pretože pre prejdienie hry sú bezpodmienečne nutné! Ostatné zbytočné veci, ktoré máš u seba, vlož na kopy ostatným. Krížik (crucifix) si ale nechaj u seba.

V kope vecí, ktoré si vložil, by sa mali už nachádzať aspoň tieto predmety:

- Candelabra
- Place settings
- Tri cans of hairspray
- Egg basket (kôš s vajíčkami)
- Všetky veci z laboratória
- Mirror
- Gin a vodka bottles
- Padlock
- Computer book
- meat (z chladničky)

Teraz choď hore schodmi (predtým si ale opäť nahraj stav na disketu) doľava a vojdí do dverí pred tebou. Očitneš sa v kúpeľni. Tu zober uterák (towel) a špongiu (sponge). Vyjdí z kúpeľne a zaboč doprava. Prídeš na hlavnú chodbu. Vojdí do dverí pred tebou (trochu vpravo). Teraz použi kúzia MAGIC MUSCLE (kabát, helmu, rukavice) a čizmy musíš mať samozrejme na sebe) a stiahni plachtu z postele. Uvidíš mŕtvolu človeka. Pokús sa jej zobrať klúče. Po chvíli vyletí duch. Po jeho zabíí (okrem svojej zbrane (mier na ľavé oko) môžeš použiť aj ľadové šípky (ice darts)) zober z postele obrázky (pictures) a samozrejme klúče. Teraz sa pozri pod posteľ. Uvidíš malý červený gombík. Stlač



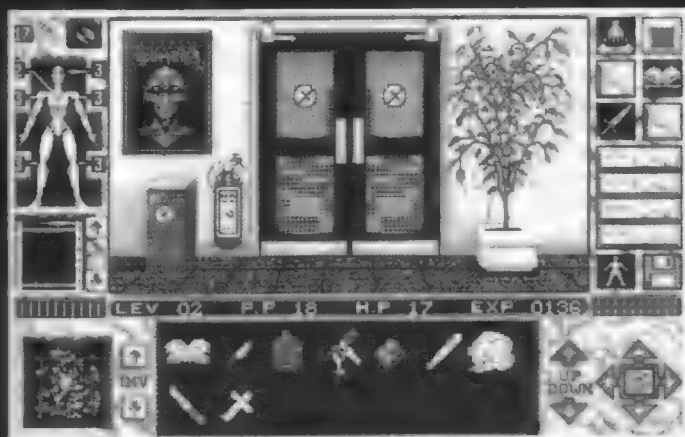
no. Tým sa ti otvorili tajné dvere vedľa postele. Vojdi do nich a zober kalich (chalice of blood) a 10 svietnikov (ten-candles) z oltára. Ak to nepôjde, si slabý a musíš použiť kúzlo MAGIC MUSCLE. Teraz sa vráť späť do izby a sošky mačiek použi na vytvorenie kúzla LUCK. Teraz vyjdí zo spálne späť na hlavnú chodbu, otoč sa doprava a zastav sa pred druhými dvermi na pravej strane chodby. Nahraj si stav hry na disketu, použi kúzlo COURAGE a vstúp dovnútra. Budeš svedkom peknej animácie, pri ktorej zabiješ upírku. Po jej smrti zober vankúš (pillow) a ladičku (tuning fork). Teraz vyjdí na chodbu a vráť sa k vyloženým veciam. Tu vylož vankúš, ladičku, uterák, kalich, svietniky, špongiu. Teraz sa vráť späť do štúdia, vojdí do výťahu a stlač . Indiána si nevšímaj a zves medicínske vrecúško (medicine bag) z dveri vedľa Indiána, nahraj si stav hry na disketu a vojdí do nich. Zober medený prút (copper rod) - je pri nohe ľavého bojlera. Ihneď na teba zaútočí Yeti, ale tí ho privitaj fireballom (to ho zloží). Teraz sa vráť do výťahu a vyvez sa na druhé poschodie. Tu sa postav pred dvere s nápisom costume room a opäť si nahraj stav hry na disketu. Použi UNSEEN SHIELD a vojdí dnu. Musíš zabiť čarodajnicu (mier jej na oko). Keď ju zabiješ, zostane po nej oko, ktoré použiješ na výrobu kúzla FEAR. Stlač gombík na stene vedľa teba. Začne sa svetlo. Zober si všetky kostýmy z vešiakov (v jednom z kostýmov nájdeš kord, ktorý hneď použi ako zbraň - veľmi účinný). Teraz choď späť na chodbu a vojdí do dveri s nápisom makeup room. Prezri si šesť obrázkov, ktoré si našiel pri mŕtvoe v spálni a sústreď sa na ten, na ktorom je čarodajníkovo učeň. Postav sa zrkadlu, zober makeup case, otvor ho (sú v ňom umelé fúzy a pod.) a skús sa namaskovať na čarodajníkovo učňa (čiapky sú vedľa na poličkách). Pozor! Záleží na každom detaile (vrátane kabáta). Keď si už so svojim vzhľadom spokojný, odmaskuj sa a veci, ktoré budeš potrebovať na zamaskovanie sa na čarodajníkovo učňa si zober. Teraz sa sústreď na



obrázok laboratórneho asistenta (má biely plášť) a namaskuj sa podľa neho (vrátane plášťa). Teraz sa vráť späť do štúdia k vyloženým veciam. Vojdi do kuchyne a cez kuchyňu dole po schodoch. Dolu sa otoč doprava. Nahraj si stav na disketu a vojdí do dveri. Uvidíš doktora Frankenstein, ktorý je zaneprázdnený. Ponúkni mu pomoc (help). Chvíľu sa bude ošivar, ale potom ti dá fľašku s jedom (a o tú ti predsa ide, nie?). Pozor! Fľašku s jedom dostaneš len vtedy, keď vieš vzorec jedu (bol napísaný na poznámkach v knižnici). Keď dostaneš jed, odíď. Vráť sa späť k vyloženým veciam, odhod veľa, ktoré ňu maskovali za laboratórneho asistenta, a obleč si svoje šaty (vrátnikov kabát, čizmy, helmu a železnú rukavicu). Teraz použi jed na mäso (meat; bolo v chladničke). Choď do štúdiu (je to miestnosť s akváriom s piranami). Daj otrávené mäso pirani a počkaj kým začne plávať hore bruchom. Potom vyber z akvária kľúč, otoč sa doľava a dobre si pozri obrázok na stene. Za obrázkom je skrytý trezor. Kľúčom z akvária ho otvor zober z neho indiánsku fajku mieru (chief peace pipe). Vráť sa k vyloženým veciam a choď hore schodmi doľava. Navrchu sa otoč doľava. Keď prídeš na hlavnú chodbu, zahni doprava. Vojdi do dveri po pravej strane a zober si zápalky (matches - sú v jednej z krabic) a rebrik. Potom vyjdí z izby,

otoč sa doprava a vojdí do dveri pred sebou (pred tým si ale nahraj stav na disketu). Keď sa objaví upír, použi ladičku (tuning fork). Tým otvoríš strachu a denné svetlo upíra zabije. Teraz použi rebrik, prístav ho k otvoru na streche a vylez po ňom na strechu. Pred sebou uvidíš komína. Prípevní naň medený prút, ktorý si našiel v miestnosti bojlermi (pri Indiánovi) a vráť sa späť k vyloženým veciam. Teraz by si mal mať približne magickú úroveň. Vylož tu všetky veci okrem oblečenia, zbraň, medailónu (bez neho nemôžeš kúziť), pinzety (nail file) a žltej tekutiny vo fľaške. Uľsti sa máš kúzlo TELEKINESIS a BREATH UNDERWATER. Nahraj si stav na disketu a choď do štúdia 1. Vojdi do plátna a očitneš sa v katakombách. Tu zbieraj všetko, čo nájdeš. Kryštály (crystals), ktoré nájdeš, môžeš použiť na vytvorenie kúziel (rovnako ako hriby). Všetky červky, komáre a larvy zabijaj! Obzvlášť si daj pozor na komáre, pretože ak ti odsajú trochu krvi, otrávia ňu, a postihnutá končatina pomaly odumiera. Preto si nahraj stav hry na disketu trebárs aj po každom úspešnom súboji. Hneď na začiatku chodieb uvidíš po pravej strane výťahové dvere. Otoč sa k nim a vypínač prepni do polohy ON (jednoducho povedané, zapni ho). Muchotrávky, ktoré nájdeš ihneď používaj na výrobu kúzla HERBAL HEALING (je to silné liečivé kúzlo,

lepšie ako HEALING HANDS) v leveli A sa nachádza jazero. Pred tým, ako do neho vojdeš použi kúzla BREATH UNDERWATER a MAGIC MUSCLES a vylož všetky (úplne všetky) veci, vrátane šiat, medailónu aj zbraň. Nechaj len malý nožik. Teraz sa už môžeš ponoriť do vody. Po chvíli na teba zaútočí obrovský chrobák, ktorého zabiješ zopár dobre mierenými ranami. Na dne jazera je lano (rope), ktoré zober. Teraz vyplávajú naspäť na pevnú zem a všetky vyložené veci si pober späť (nezabudni si obliecť kabát, helmu, rukavicu a čizmy a použiť kord ako zbraň). V leveli B je malá miestnosť, v ktorej je obrovský škorpión. Tohto musíš zabiť, aby si získal zvitok papiera (binding scroll), ktorý je rovnako ako lano bezpodmienečne nutný k zakončeniu hry. V leveli D režisér zamotaný v pavučinách. Pomocou kúzla TELEKINESIS si od neho zoberieme peňaženku (wallet) a kľúčom od výťahu. Teraz prístup k jame a vystrel dopredu jeden fireball, prípadne ľadovú šípku (ice dart). Týmto vyľakáš pavúka, ktorý sa spustí po pavučom vlákne k tebe. Ty počkaj, až sa objaví a potom ho zabi (bez kúzla MAGIC MUSCLES nemá šancu!). Teraz sa vráť k výťahu, ktorý je v tomto leveli a otvor ho kľúčom od režiséra. Vojdi dnu a otvor aj druhé dvere. Prejdi cez výťah a choď na koniec chodby. Prídeš k jame, kde si zabil pavúka, ale z druhej strany. Teraz sa spusti po pavučom vlákne dole. Ocitneš sa na pavučine, kde uvidíš Elvira. Pozor! Je to falošná Elvira! Akonáhle sa na ňu pozrieš, premeni sa na jedovatú osu (dá sa zabiť iba ľadovými šípkami prípadne fireballmi vypustenými v pravý čas). Po jej zabití nájdeš indiánov tomahawk (chief tomahawk), ktorý zober. Ihneď po súboji s osou použi kúzlo ANTIDOTE, ktoré odstráni z tvojho tela jed (ak to neurobiš, zomrieš). Kúzlo ANTIDOTE sa vyrába z určitých kryštálov alebo hribov; podrobnejšie sa výrobu kúziel budeme venovať v časti KÚZLA). Teraz sa spusti po pavučom vlákne (dostaneš sa späť do chodieb) a vráť sa do štúdia 1. Odtiaľ sa presuň do





štúdia 2 k vyloženým veciam. Napravo na stene visí barometer. Zves ho zo steny a použi ho na výrobu kúzla SUMMON STORM. Zároveň si zober z kopy vecí kliešte na drôt (wire cutters). Teraz choď na strechu domu (ku komínu) a toto kúzlo použi na vyvolanie búrky. Blesk udrie do medeného práta, ktorý sme tam dali už minule a tým sa dostane elektrický prúd do aparatúry, na ktorú je napojený Frankenstein dole v laboratóriu. Choď k nemu (cez kuchyňa a dolu schodmi). Teraz si prichystaj kliešte a nahraj stav hry na disketu. Zapni aparatúru. Frankenstein sa postaví a s rukami pred sebou bude kráčať k tebe. Ty chvíľu čakaj, a potom použi kliešte na prestríhnutie drôtov, ktoré má na hlavu (musíš to urobiť vo vhodnom okamihu, pretože ak to urobíš skoro, zabijú Frankenstein a zablokuje dvere za ním, do ktorých sa už potom nedostaneš, ak to ale urobíš neskoro, zabije ňu). Keď už Frankenstein zneškodniš, zober z jeho hlavy kovovú obrúču, mozog a kožu na hlavu (scalp). Over si, či ti nezablokoval dvere (musí ňu svietiť šípka, ktorá ňu označuje, že do nich môžeš vojsť), ale nevchádzaj do nich! Teraz sa vráť ku kope vyložených vecí a zober mozog, srdce, scalp, eggs (vajcia z košíka čo bol v kuchyni). Taktiež si zober kalich (chalice of blood), skúmanky (test tubes), veci zo vzácného kovu, krížik, zrkadlo (mirror), kľúče a pero z chladničky (z týchto hneď vytvoríme kúzlo FREEZING BLADE), vankúš (pillow), spreje na vlasy (hair sprays), gin a vodka bottles a veci, pomocou ktorých sa dokážeš zamaskovať na čarodajníkovho učňa. Ak máš dosť vysokú magickú level, z vankúša vyrobíš kúzlo TRUEFLIGHT, zo zrkadla ILLUSION a zo špongie ABSORB MAGIC. Teraz sa vyber do štúdia 3. Cestou do teba budú narážať netopiere, ale keďže máš na

hlave helmu, nemusíš si ich vššmať. Po chvíli uvidíš dvere do kostola. Vojsť do nich, zober náboženské veci z oltára a vyrob z nich kúzlo HOLY BLAST (aj z iných posvätených vecí, ktoré máš u seba (okrem krížika)). Musíš vyrobiť 2 kúzla HOLY BLAST, inak ňu neprejdeš! Na jednom zo stolov je modlitebná knižka (prayer book) a zober ju túto zatiaľ nesmieš premeniť na žiadne kúzlo. Teraz choď k nádobe so svätenou vodou a naplň ňu všetky skúmanky, ktoré potom spolu s krížikom použiješ na vytvorenie kúzla BLESS (služi na posvätenie zbrane, je to dobré najmä v súboji s neživými, napr. s kostlivcami). Teraz už krížik môžeš použiť na vytvorenie kúzla HOLY BLAST (ak ich ešte nemáš vytvorené 2). Vyrob si niekoľko kúzla HEALING HANDS a ICE DARTS. Kúzlo FREEZING BLADE použi na zbraň, s ktorou bojuješ (rovnako použi aj kúzlo BLESS). Teraz si nahraj stav hry na disketu a odsuň skriňu (pulpit) napravo od oltára. Tým otvoríš padacie dvere. Vojsť do nich. Hneď na teba zaútočia dve čarodajníčky (najprv zabi pravú, potom ľavú), ktoré sú prikované pri truhle. Truhlu otvor a vojsť dnu. Choď stále dole, až kým neprideš na dno. Teraz sa nachádzaš v katakombách, kde sú samé pasce (pozor na ne!) a kostlivci. Preto ňu odporúčam častejšie nahrávať stav hry na disketu. Ak už máš vysoký magický level, vyrob zo sprejov na vlasy, z ginu a vodky kúzla NOVA (je to veľmi silné útočné kúzlo, ale v katakombách ho nepoužívaj, rovnako ako HOLY BLAST, tieto kúzla sa musia použiť v správny čas na správnom mieste, a keby ňu ich použil inde, ňu by si už nemohol prejsť). Taktiež si nesmieš minúť kúzlo UNHOLY BARRIER!!! Tvojou úlohou je teraz dostať sa na samý spodok katakomb (pozor, od štvrtého levelu lieta po chodbách duch, ktorý ňu zabije, ak nemáš použité kúzlo

COURAGE). Tu sa nachádza čarodajník, ktorý stráži cestu. Ak chceš, aby ňu pustil ďalej, musíš sa ešte pred tým, ako ňu uvidíš, prezliecť za jeho učňa. Ak ňu sa správne zamaskoval, pusti ňu ďalej. Na konci tejto chodby ňu čaká Elvíra. Lenže opäť nie pravá, ale falošná. Pred tvojimi očami sa začne meniť na kobru, preto ňu nefutuj, a hneď ako ňu uvidíš, zaútoč na ňu (pichaj ju do očí). Ak ňu zabiješ neskoro, zoberie ňu všetky firebally, prípadne iné dôležité a potrebné kúzla. Keď ňu zabiješ, zober vojnovú kopiju (war lance), ktorá tam po nej zostala. Teraz sa môžeš vrátiť späť hore do kostola. V miestnosti s truhlou (kde ňu zabil dve prikované čarodajníčky) zostať stáť. Vyrob si niekoľko (aspoň dve) kúzla LIGHTING BOLT (aké veci na to potrebuješ, sú popísané v časti KÚZLA) a počkaj, kým tvoja magická energia (p.p. body) nedosiahnu maximum. Teraz si nahraj stav hry na disketu, lebo teraz príde najťažšia časť celej hry. Upozorňujem, že v tejto chvíli musíš už mať magický level 10, inak nemáš šancu (ak ho ešte nemáš, vráť sa do katakomb a pozabíjaj ešte nejakých kostlivcov). Tak a teraz do toho: Vyjsť hore. Ocitneš sa opäť v kostole, ale tentokrát sa ňu udeje niečo čudné. Všetko simavne a z padacích dverí na teba vyletí kostra s kosou. Hneď použi kúzlo UNHOLY BARRIER a nehýb sa. Počítaj, koľkokrát do teba kostra sekne kosou. Keď ňu sekne siedmy raz, tesne pred tým, ako z teba vytlahne kosu, vystrel na ňu kúzlo HOLY BLAST. Potom počkaj, až do teba zase sekne a vystrel po nej kúzlo HOLY BLAST (prípadne LIGHTING BOLT). Takto postupuj, pokiaľ máš na uvedené kúzla p.p. body. Ak už na ne nemáš, počkaj si na to, ako kostra bude chcieť zafat do teba kosu a tesne pred tým vystrel FIREBALL (prípadne ICE DART). Ak všetko vyšlo, kostra by

mala vybuchnúť a zmiznúť. Teraz pomocou kúzla RESSURECT (vyrobíš ho z týchto vecí: mozog, srdce (heart), scalp, eggs a prayer book) oživi mŕtveho farára, spýtaj sa ho na Cerbera a popros ho, aby ňu nakreslil pentagram (draw a pentacle). Keď ňu to sľúbi a odíde, choď do štúdia 2 k vyloženým veciam. Tu si vyrob kúzlo BIND DEMON (z lana a binding scrollu). Teraz choď k zabitému Frankensteinovi a vojsť do dverí za ním. Čaká ňu tam pravá a nefalšovaná Elvíra, ktorá sa k tebe pridá a ďalej už bude chodiť s tebou. Zároveň sa ňu nachádza magické vrecúško (magic bag). Vráť sa k vyloženým veciam a zober si z nich nasledovné predmety:

10 svietnikov (ten black candles)
magic bag
tomahawk
war lance
matches
chief peace pipe

Teraz choď za Indičanom (do výřahu vo vstupnej hale) a stlač ňu a daj mu tomahawk, war lance a magic bag. On ňu posväti silným kúzlom tomahawk vojnovú kopiju, magické vrecúško, ktoré ňu vráti späť. Nakoniec mu ešte daj chief peace pipe (tú si nechá). Teraz si nahraj stav hry na disketu a choď na parkovisko. Tu položí 10 svietnikov so sviečkami na nakreslený pentagram. Priprav si tomahawk, kopiju, magické vrecúško a zápalkami zapal sviečky na pentagrame. Hneď potom použi magické vrecúško, ktoré privolá Cerbera. Použi na neho kúzlo BIND DEMON, ktoré ho na chvíľu zastaví. Hneď ako prestane účinkovať choď do neho kopiju, inak ňu spáli. Ak to stihneš, zmeníš sa uvidíš jeho srdce. Zatni mu do neho tomahawk. A to ňu už naozaj koniec (Elvíra sa ňu samozrejme ešte poďakuje).

AMIGA 500

KÚZLA PRE ELVÍRU

Kúzlo	Zložky	Význam
Ice dart	"zadarmo"	Ladový šíp spôsobuje menšie zranenia
Bless	svätená voda a kríž	Zosilní účinok nejakej zbrane-posväti
Enchant W.	smaragd a pilník	Zosilní účinok nejakej zbrane-naostri
Fireball	papierové predmety	Ohnivá guľa-pomerne silné útočné kúzlo
Holy Blast	svietniky z kostola	Oveľa silnejšia obdoba fireballu
Light.Bold	ametyst a príbor s tan.	Blesk-silné útočné kúzlo
FreezingB.	zmrazené kľúče a pero	Zosilní účinok nejakej zbrane-zmrazí
Nova	spreje alebo liehoviny	Veľmi silné útočné kúzlo
Unseen Sh.	"zadarmo"	Vzdušný štít-trochu chráni pred údermi
Protection	kovové nádoby	Silnejšia obdoba unseen shield
UnholyBar.	modlitebná knižka	Silná ochr.stena pred nesvätými bytos.
ResistFire	hasiaci prístroj	Ochráni pred ohňom alebo fireballom
Mindlock	knihy a vysaci zámok	Ochráni pred kúzlom destroy magic
Mag.Armour	zlaté alebo strieb.veci	Silné ochranné kúzlo
BreatheUn.	hocijaké jedlo	Ochrana pred jed.plynom a pri potápaní
AbsorbMag.	granát a savé v.-uterák	Nemajú ňu teba žiadne kúzla účink
Luck	štvorlístok,podkova...	Zvyšuje šťastie
Telekines.	Magnet z magnetofónu	Pritiahne menší kovový predmet
Buoyancy	rybacia kostra	Vo vode ňu nadnáša

Kúzlo	Zložky	Význam
DetectMag.	topáz	Objaví mágiu
Courage	alkohol	Guráž-len tak ľahko neomdlieš
MagicMusc.	kovové predmety	Na chvíľu si veľmi silný-sila úderu
TrueFlight	vankúš	Mágia zasiahne silnejšie nepriateľa
Brainbost	disketa	Genialita-zvýšenie intelligen.bodov
Glue	lep	Prilepi nepriateľa na miesto
Fear	oko z čarodajnice	Spôsobuje hrôzu (na bojzlivé príšery)
Illusion	zrkadlo	Príšera sa zdá, že vyzeraš ako ona
TurnUndead	mozog	Zneškodni nesmrteľnú príšeru (zombie)
Ressurrect	mozog,vajcia,srdce,modl	Oživi avšak osobu
Bind Demon	lano a binding scroll	Omráči Cerberusa
Summ.Storm	barometer	Privolá búrku
Healing H.	"zadarmo"	Trochu vyliči niektorú časť tela
Antidote	červené hrbý	Odsaje všetky jedy z tela
Revive	páchnuce veci (syr...)	Keď od strachu omdlieš, tak nezomrieš
HerbalHeal	jedlé hrbý	Úplne vyliči niektorú časť tela
CureWounds	svätenná voda	Obnoví tvoje psychické sily
DetectTrap	nádoby zo skla	Objavuje pasce (v katakombách)



GUNSHIP 2000

Nasledujúca recenzia (alebo skôr návod) je určená najmä leteckým "fajnšmekrom", pretože pre nich firma MICROPROSE pripravila akutočnú lahôdku - simulátor bojových vrtučníkov GUNSHIP 2000.

Áno, dobrá ste čítali, ide skutočne o simulátor vrtučníkov, pretože v hre si môžete zalietat s týmito vzdušnými legendami: Apache, Longbow Apache, Kiowa, Defender, Blackhawk, Super Cobra, Comanche Gunship a Comanche Scout.

Každá z týchto helikoptér má iné letové vlastnosti, inú výzbroj (ktorú si môžeme meniť podľa misie) a samozrejme inú prístrojovú dosku. Hra je prekrásne spracovaná. Animácia letu a okolitých objektov je realistická a prekvapujúco rýchla. Taktiež zvukové efekty (výbuchy, zvuk motorov, hlásenia pilotov a pod.) vyvyšujú túto hru nad priemer. Mimobojujúce pasáže spríjemňuje množstvo peknych obrázkov, ktoré doplnia vhodne zvolená hudba. Skrátka a jasne povedané, je to hra, ktorú musíte mať! Na záver tohto úvodu treba dodať, že hra vyžaduje minimálne 1MB RAM (väčšia pamäť je vítaná, pretože hra si voľnú pamäť otestuje, a ak jej má dosť, úseky, ktoré sa už raz do pamäte nahrajú sa už nikdy nenačítavajú z disku). Taktiež majiteľov harddiskov (vo verzii pre Amigy) poteším správou, že hra sa na harddisk dá inštalovať, a to dokonca veľmi jednoducho (inštalčný program je jednoducho špičkový, ale to je už u firmy MICROPROSE zvykom). Trošku prekvapujúce je, že na 4 disketách je len cca 2.5MB údajov. Hra beží pod Kickstartom 1.3 i 2.0 (tu sa niekedy dosť biho ovláda myš - šípka poskakuje cik-cak, ale hru možno pohodlne ovládať joystickom aj klávesnicou). Toľko k úvodu a teraz prejdime k samotnej hre.

Najprv trochu teórie

APACHE - rýchly a kvalitný, unesie množstvo zbraní (najvhodnejšia voľba pre väčšinu misií)

LONGBOW APACHE - najlepšie, čo môžete mať (bohužiaľ môžete na ňom lietat len vtedy, ak Vaša vojenská hodnosť je aspoň CAPTAIN - CPT)

KIOWA - malý a ľahký, vhodný na prískumné lety

DEFENDER - platí pre neho to isté, čo pre KIOWU

BLACKHAWK - veľký a ťažký, ako jediný môže niesť náklad, a preto sa používa na transport vojakov a nákladu, prípadne na záchranu stratených pilotov

SUPER COBRA - rýchly a ľahko ovládateľný, unesie pomerne veľkú výzbroj, je vhodný na misie, kde je dôraz na rýchlosť

COMANCHE GUNSHIP - ultramoderný, rýchly, odolný, super (bohužiaľ je prístupný len vtedy, ak Vaša hodnosť je aspoň 2LIEUTENANT - 2LT)

COMANCHE SCOUT - platí pre neho to isté, ale unesie menej zbraní, je vhodný na výzvedné akcie (odtiaľ je aj jeho názov)

Všetky typy helikoptér majú dva motory.

Zbraňové systémy

STINGER, SIDEWINDER - proti vzdušným cieľom

SIDEARM - strela proti radarovým systémom

HELLFIRE, HELLFIRE MMW, HELLSTREAK, TOW-2,

MAVERICK - silné strely proti pozemným obrneným cieľom (líšia sa doletom a hmotnosťou)

HYDRA 70 M247, M255, M261 - strely proti pozemným slabo obrneným cieľom, sú to jediné strely, ktoré musíme na cieľ navádzať ručne

PENGUIN - strely proti cieľom na vode (ponorky, lode a pod.)

SUU-11B/A POD, GPU-2/A POD - palubné guľomety (niektoré helikoptéry ich už majú štandardne namontované)

Odporúčaná kombinácia zbraní pre väčšinu misií: **STINGER, HELLFIRE, HYDRA 70 M261.**

A teraz prejdime k samotnej hre. Po nahratí hry sa Vám na obrazovke objaví pohľad do pracovne veliteľstva vojenského letectva. Najprv kliknite na nástenku, ktorá je na stene pred Vami a potom si buď vyberte pilota, ktorým chcete lietat (musí mať stav ACTIVE) - kliknete ľavým tlačidlom

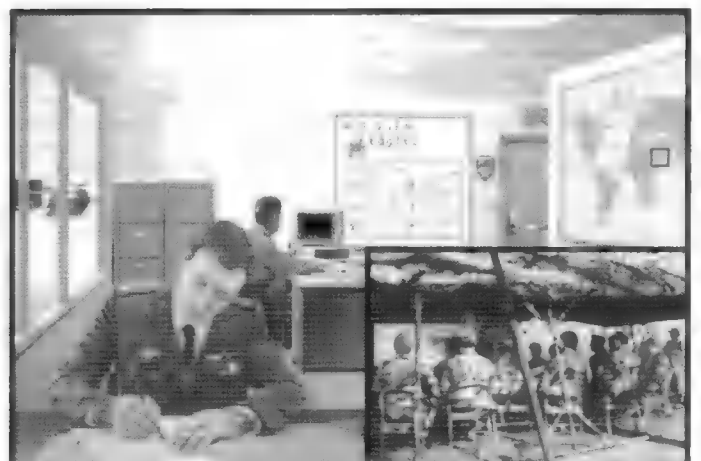
myši alebo si vytvoríte nového pilota. To urobíte tak, že kliknete pravým tlačidlom myši na pilota, ktorého chcete vymazať. Potom zadáte meno nového pilota a stlačíte Enter. Teraz si zvolíte znak Vašej letky (šípkami na klávesnici), stlačíte Enter a nakoniec napíšete meno Vašej letky (opäť ukončíte Enterom). Teraz na takto vytvoreného pilota normálne kliknete a ocitnete sa opäť v pracovni. Tu si zvolíte územie, na ktorom chcete lietat (kliknete na mapu sveta vpravo; môžete si zvoliť Európu - je ľahšia alebo Perzský záliv - je ľahší). Keď ste to už urobili, kliknite na spis vedľa pilota oproti Vám a vyberte si typ Vašej misie: **TRAINING** - tréningová misia, nedostanete body ani povýšenia **SINGLE** - ostrá misia, v ktorej poletíte sami a musíte zničiť dané ciele (v závislosti od toho ako ju splníte, dostanete body, vyznamenania a prípadne Vás aj povýšia)

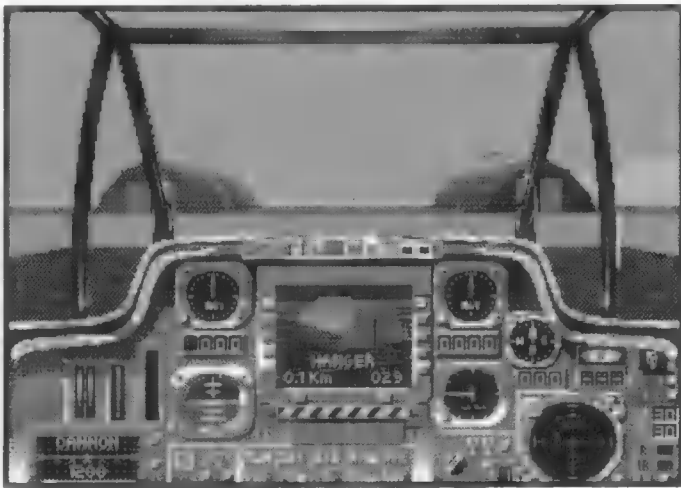
FLIGHT - túto možnosť dostanete, len ak Vaša hodnosť je aspoň 2LIEUTENANT - 2LT, je to ostrá misia, kde riadite celú letku (okrem Vás letia aj Vaši štyria podriadení, ktorým musíte dávať príkazy; samozrejme že s nimi letíte aj Vy)

CAMPAIGN - ak sa sem chcete dostať tiež musíte byť aspoň 2LIEUTENANT - 2LT, je to najťažšia akcia zo všetkých, skladá sa z 5-10 misií typu **FLIGHT** (presný počet závisí od toho, ako sa Vám podarí splniť dané úlohy), túto akciu musíte dokončiť, nemôžete si v jej priebehu zvoliť napr. misiu **SINGLE**, alebo **FLIGHT**, pretože Vaše výsledky sa zmažú a môžete robiť celú **CAMPAIGN** odznova (prípadne Vás navyše degradujú a zoberú Vám vyznamenania)

Keď ste si už vybrali Vašu misiu, kliknite na dvere. Tu ešte treba spomenúť význam čierneho stolika pod mapou sveta. Keď na neho kliknete, objaví sa Vám spis. Ak kliknete aj na tento spis, z Vašho leteckého záznamu (kde sú zaznačené všetky Vaše splnené misie, body, vyznamenania) sa vymaže posledná misia. Je to výhodné vtedy, ak sa napr. v misií zabijete, prípadne padnete do zajatia. Po tejto voľbe ste v takom stave, ako keby ste poslednú misiu neleteli.

Po nakliknutí na dvere sa pred Vami objaví buď obrázok základne pozemných vojsk alebo loď (to závisí od toho, či misiu začínate z pozemnej základne alebo z lode). Potom sa už pred Vami objaví veliteľ ukazujúci na mapu vedľa seba. Na doľnom okraji obrazovky vidíte papiere, ktoré popisujú Vašu misiu. Kliknite na ne. Pred Vami sa objavia jednotlivé listy. Na prvom liste máte udaný hlavný (**PRIMARY TARGET**) a vedľajší cieľ (**SECONDARY TARGET**). Tu treba pripomenúť, že na to, aby Vaša misia bola vyhodnotená ako splnená, treba splniť aspoň jeden z týchto cieľov. V prípade, že ste si predtým zvolili misiu **CAMPAIGN** (viď vyššie), môže byť týchto cieľov aj viac (maximálne 5). Pod zadanými cieľmi máte označené súradnice Vašej základne (**BASE**), a priateľskej tankovacej stanice s palivom (**FARP**) - ak pristanete tu, môžete si doplniť palivo, ale pozor, ak sa tu rozhodnete skončiť misiu, budete považovaní za





strateného v akcii (MISSING IN ACTION - MIA, s takto označeným pilotom už nemôžete ďalej lietať). Čiže platí, že ak chcete úspešne skončiť misiu, musíte sa v okamihu jej skončenia nachádzať na základni. Keď teraz kliknete na list, objaví sa Vám ďalší (atď.), kde máte napísané, na akých nepriateľov môžete pri plnení misie naraziť na zemi, prípadne vo vzduchu. Nepriateľská aktivita sa môže pohybovať od slabej (LIGHT) až po veľmi silnú (EXTRA HEAVY). Na ďalšej strane je nakreslená mapa bojového územia, na ktorej sú vyznačené písmená s nasledovným významom: B - základňa, F - tankovacia stanica, P - hlavný cieľ, S - vedľajší cieľ. V prípade, že sa hlavný alebo vedľajší cieľ pohybuje (napr. je to kolóna tankov a pod.), je pri písmene smer jeho pohybu označený žltou šipkou. Na ďalšej strane (poslednej) sa môžete rozhodnúť, či túto misiu prijmete alebo nie (odmietnuť ju môžete tak, že kliknete na štvorček s názvom DECLINE MISSION; ak to ale urobíte niekoľkokrát, budete pokarhaní a budú Vám odobraté významenia, prípadne Vás degradujú). Ak s misiou súhlasíte, kliknete myšou na ľubovoľné miesto obrazovky (okrem listu). Teraz kliknite na obrázok helikoptéry (ak sa Vaša misia začína na lodi tak na dvere s názvom HANGAR DECK). Teraz si môžete vybrať helikoptéru, s ktorou chcete letieť a dobre si ju vyzbrojiť (to ale len vtedy, ak nesúhlasíte s voľbou počítača, pretože on Vám jednu helikoptéru aj s vhodnou výzbrojou ponúkne). K zmene helikoptéry slúži nápis CHANGE HELICOPTER. Pod obrázkom sú údaje o helikoptére, a to:

CHAFF - pásiky kovu slúžiace pri vypustení na odklonenie rádiového navádzaných striel

FLARES - to isté čo CHAFF, ale slúžia na odklonenie infra navádzaných striel

FUEL - množstvo paliva v percentách
LOAD - nosnosť helikoptéry v percentách, ak je viac ako 100%, nevzlietnete, lebo ste preťažení

AMMO - počet nábojov do palubného guľometu (len ak helikoptéra guľomet má)

INBOARD STORES - úchyty na zbrane bližšie k trupu helikoptéry
OUTBOARD STORES - úchyty na zbrane ďalej od trupu helikoptéry
WINGTIPS - úchyty na zbrane na koncoch malých krídel (len u niektorých typov helikoptér)

HOLD - nákladný priestor (len u helikoptéry typu BLACKHAWK)

Všetky tieto údaje môžete meniť pomocou volieb v pravej časti obrazovky. Keď ste so všetkým spokojní, kliknete na priestorovo vyzerajúce tlačidlo v pravom dolnom rohu obrazovky (s nápisom ACCEPT). Týmto sa vrátite späť k veliteľovi a kliknete na mapu, na ktorú ukazuje. Takto ste odštartovali Vašu misiu typu TRAINING alebo SINGLE (závisí to od Vašej voľby v pracovni, viď vyššie). Teraz pár pripomienok k misiám FLIGHT a CAMPAIGN. Všetko je tu rovnaké ako pri misiách TRAINING a SINGLE, ale helikoptéry a výzbroj (samozrejme len vtedy, ak nesúhlasíte s voľbou počítača) musíte zvoliť nielen pre seba, ale aj pre ďalších štyroch členov vašej letky. V hornej časti obrazovky máte troch pilotov (vrátane seba), ktorí majú splniť hlavný cieľ. Vy ste ich veliteľ (HEAVY SECTION LEADER). V spodnej časti obrazovky sú dvaja piloti určení na splnenie vedľajšieho cieľa (pilot naľavo je veliteľom tejto časti letky - LIGHT SECTION LEADER). Ak si netrúfate ani s dvoma pilotmi (okrem vás) na splnenie hlavného cieľa, stlačte písmeno L, a teraz všetkých 5 pilotov (aj s Vami) bude určených len na splnenie hlavného cieľa. Stlačením H môžete navzájom vymeniť helikoptéry medzi pilotmi, stlačením D jednu helikoptéru skopírujete inému pilotovi. Po nastavení kliknite na tlačidlo v pravej dolnej časti obrazovky (RETURN TO BRIEFING), čím sa vrátite k veliteľovi a kliknutím na mapu (v prípade misie typu CAMPAIGN je dvojfarebná - modrá farba znázorňuje spojenecké jednotky, červená jednotky nepriateľa; ak celá mapa omodrie,

CAMPAIGN je skončená) začnete misiu.

Teraz sa pred Vami objaví akási prístrojová doska, kde si môžete nastaviť úroveň obtiažnosti (takto nastavené údaje už potom počas misie nemôžete meniť). Máte tu tieto voľby:

CP/G CONTROLS - v prvej polohe počítač po zameraní cieľa strieľa sám, v druhej polohe sa Vás počítač po zameraní cieľa spýta, či môže vystreliť a v tretej polohe (NONE) sa o streľbu staráte úplne sám; odporúčam NONE, lebo inak Vám počítač vystrieľa zbrane na nepodstatné cieľa a Vy nebudete mať čím znížiť hlavný cieľ

ENEMY QUALITY - kvalita nepriateľa: POOR - úbohá

AVERAGE - priemerná (odporúčam ju)

CRACK - výborná

ELITE - elitná, super

FLIGHT - voľba letu EASY (ľahko, pri zvyšovaní rýchlosti sa helikoptéra správa ako lietadlo - neklesá) a REALISTIC (realistický let, pri zvyšovaní rýchlosti helikoptéra klesá ako v skutočnosti, vyžaduje to trochu cviku)

LANDINGS - voľba spôsobu dotyku Vašej helikoptéry so zemou: NO CRASHES (nemôžete sa rozbiť) a REALISTIC (ak budete klesať rýchlejšie ako 2m/s, prípadne budete naklonení, rozbijete sa)

AVOIDANCE - pri ON Vám helikoptéra pred kopcom sama vystúpa do potrebnej výšky, pri OFF nie; odporúčam ON, pretože nikdy dopredu neviete aký je kopec vysoký a kedy už treba začať stúpať; hovorím to preto, lebo výška, v akej by ste mali letieť je max. 300-400m (ak poletíte vyššie, ľahko Vás zamerajú nepriateľské radary)

WIND - pri NO WIND bude vždy bezvetrie, pri REALISTIC bude vlna vietor podľa počasia

VISIBILITY - viditeľnosť pri CLEAR je vždy výborná, pri REALISTIC sú niekedy napr. búrky, hmla a pod.

Posledné dve voľby odporúčam mať zapnuté ako REALISTIC (môžem

Vám povedať, že sa to dá celkom v pohode zvládnuť a hra je potom oveľa zaujímavejšia). Zelený riadok v dolnej časti obrazovky Vám ukazuje navolenú obtiažnosť (čím je jeho väčšia časť rozsvietená, tým bude let ťažší). Ak ste so všetkým spokojní, kliknite na červený spínač s nápisom AUX POWER UNIT (je naľavo). Ten sa zodvihne a pod ním sa objaví vypínač. Kliknite naň a cca 3 sekundy nehybte myšou ani joystickom. Po uplynutí tých 3 sekúnd sa hra spustí.

Pred Vami sa objaví prístrojová doska helikoptéry. Stručne si ju popíšeme. V hornej časti obrazovky (s pohľadom na okolitú krajinu) sú tri ukazovatele. Ukazovateľ vľavo ukazuje Vašu rýchlosť, ukazovateľ hore Vám ukazuje kurz pod ktorým letíte (je to vlastne kompas) a ukazovateľ vpravo Vám ukazuje vzdialenosť Vašej helikoptéry od povrchu zeme (je to vlastne výškomer, pozor, v kabíne na prístrojovej doske je ešte jeden podobný prístroj, ktorý ale ukazuje Vašu nadmorskú výšku; uvediem príklad: letíte nad rovinou a vtedy oba ukazovatele ukazujú tú istú hodnotu, keď ale letíte nad kopcom alebo nad inou vyvýšeninou, výškomer ukazuje koľko metrov nad kopcom letíte, ale prístroj v kabíne ukazuje stále tú istú hodnotu ako na rovine!). Teraz sa zameriame na dolnú časť obrazovky (samotnú prístrojovú dosku). Je tu ukazovateľ rýchlosti, prístroj podobný výškomeru (viď vyššie), ukazovateľ aktuálneho kurzu a hneď vedľa neho je ukazovateľ optimálneho kurzu (o tom, ako si zvoliť cieľ si povieme trochu neskôr). Taktiež je tu obrázok helikoptéry, na ktorom vidíte, koľko a akých zbraní máte k dispozícii.

Ernest Štibrányi

Dokončenie v nasledujúcom čísle



003601

AMIGA 500



GOBLINS 2

LEVEL 3 (strážne mužstvo, kováč, studňa)

Pri strážnikoch zobudí W Rustika. Kým je papuľa otvorená, F schmatne Stalopikusovi žuvačku. Jeden z nich ju dá do zámku a vznikne odťahok. W položí majonézu na zem pod masku. Teraz vyskočí F z plošiny na tubu. Kým je odpútaný strážiaci vojak, vezme si W kord. Kováčovi dá odťahok a kord. W sa postaví na stolček a rozzúri Otta. Kým skúša Otto zasiahnuť Winkleho palicou, zavesí sa mu na ňu F. Potom F skočí na mechy, ide ku kováčovi, zoberie kľúč a nákovu a ide ku škriatkovi, ktorý má mäso. Kým dá W škriatkovi majonézu, môže si ísť F s pomocou stolčeka po kus mäsa. U strážnikov dajú škriatkovi mäso a dostanú zuby. Potom otvorí s kľúčom skriňu a zoberú si obidvaja potápačskú výstroj. Pri studni ide W do tunela a odísať na drakoví dvere. Potom zovihne vysoko sekeru. F musí teraz stlačiť gombík za sekerou.

LEVEL 1 (dedina, studňa, obor)

Najprv ukradne Fingus (ďalej F) fľašku od dedov, kým Winkle (ďalej W) skúša ukradnúť salámu. Pri studni potom F zatiahne za fontánu a W naplní fľašku vodou. S touto fľaškou zaženie žabu. So skalou potom spustí F mechanizmus. Potom, čo sa F porozpráva s kúzelníkom, stiahne rebrik a kým ho drží, vylezie W na strechu. Potom skočí do komína a roztvorí sa dvere. V dome stúpi W na chvost tygra a F vezme zápalky.

Teraz použije fľašku a zápalky s čajníkom a čaká, kým zovrie voda.

príde ■ nemu, zapáli oheň, naň položí vajce a vôňa zobudí obra. Dá mu údeninu, víno ■ ide do ďalšieho levelu.

LEVEL 2 (hroby, Kael, Vivalzart, hudobná miestnosť, Tom)

F zoberie z veže bombu ■ kým ju drží, W ju zapáli. Potom vezme W ďalšiu bombu a zapáli ju, kým ju F drží. Teraz vezme F opäť ďalšiu bombu a zapáli ju, kým ju W drží. Porozprávajú sa s čarodejníkom. U Kaela zobudí W s vodou nymfu. Potom, čo dal W vodu Kaelovi,

Vivalzartovi. Tým sa dostane hore a môže odštipcovať hadicu. Obidvaja naplnia teraz kvapkajúcim elixirom fľašky a vypijú ich. Potom sa premiestnia do miestnosti k hudobníkom. W uchopí metač svetla, nastrčí na palicu sieť a získa sieť na lovenie. Teraz F skočí na strunu a W hrabne do svetelnej trubice. Získa pumpu na bicykel. Potom skočia obidvaja na strunu. W upchá rúru so štipcom. Teraz ide F ku gitaristovi, W skočí do diery a chyti notu do siete. W naľúčne s pumpou saxofonistu, kým



Potom stúkne oheň pod čajníkom, aby sa nepopálil na kľúči. Keď vychladne, vezme ho. Potom ho strčí do hodín a natiahne ich. Keď vyleti kukučka, hodia do nej kameň a získajú ďalší kľúč. S tým sa im podari otvorit pivnica s vínom. V dedine dajú pánovi kvet, ktorý predtým polejú vodou. Pán zaspí. Teraz sa W postaví na katapult a F stlačí tlačidlo. Tým sa dostane na strechu a ukradne údeninu. Pri obrovi chyti WINKLE sliepku pod krk a F ju buchne salámou po hlave. Dostanú vajce. Potom strčí F salámu do diery, tým odpúta pozornosť psa, a W sa môže prešmyknúť popri ňom k obrovi. Keď

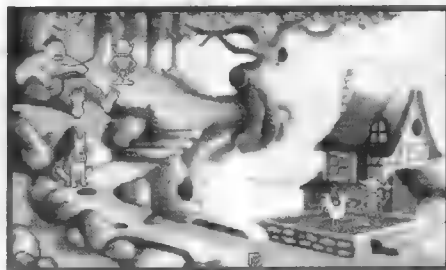
postaví sa na jeho konár a vyleti do koruny. F sa postaví na bralo pod konár a keď sa W zatrepe na konári, vyleti hore aj F. Nesmie zabudnúť uchytiť padajúci kvet. Ten strčí vóele pod kameň a získa med. Teraz otvorí W kameň, načo F skočí na letiacu včelu. Dostane sa ■ nymfe. Tej dá med a dostane hribe. Tento dá Vivalzartovi. V dome vezme W červíka z pohára. F sa postaví na plošinu pod supom. W stlačí gombík ■ kým F visí na mäse, hádže W supovi červíka. Mäso dá pirani ■ dostane kosť. W dá do stroja hribe a F ho uvedie do chodu. Potom sa postaví F na smetník a W dá kosť

F uloví komára do siete. Teraz naľúčne F saxofonistu, kým W uloví notu. W strčí komára do svetelnej trubice a F dostane poslednú notu. U Toma sa hodí lopta s kameňom dolu. W musí teraz do domu za chlapcom, ktorý uchmatol loptu. Kým vyjde, ide F do vrchného domu. W dá teraz loptu basketbalovému hráčovi. Kým lopta skacká na kôš, musí W skočiť do koša. Potom sa porozpráva so starostom a zistí, že treba zaklopať na Tomov dom. W hodí melódiu do najspodnejších dverí ■ už má pieskové hodiny. Hodiny rozbije nad priekopou, preklznu sa cez diery a už sú dnu v hrade.

F ide do tunela ■ kým sa papuľa pohybuje, ide W cez dvere. Teraz sa F rýchle postaví na stolček a zaviaže lano pevne na Schwarzym. W naľká Schwarzzyho so zubami. Dá mu nákovu a W s F si nasadia potápačské okuliare a plávajú do ďalšieho dielu.

LEVEL 4 (vrak,orská panna)

F použije maják a W chyti zo stožiara stvietiacu rybu. Teraz dá W rybu vpravo hore. Pri slepej morskej panne preklzne F cez diery vpravo





hore vedľa východu. Kým W hodi mušľu dohora, F ju chyti. Potom vylezie F so stolčekom na morského koňa. Príde k jaskyni, siahne do nej a keď sa zjaví rukavica, hodi W na ňu mušľu. Teraz vezme W spod mušľe rukavicu a hviezdicu. F rukavicou oslepí monštrum a z fľaše vyberie pergamen, ktorý ukáže Krakenovi. Ten mu za odmenu otvorí mreže. Potom siahne W ešte raz do fľaše a vyberie perlu. Vezme si naspäť rukavicu. Získanú perlu dá morskej panne a ide znova do vraku. W zapáli maják, aby vylákal murénu z úkrytu a F sa zatiaľ postaví na mušľu a W vyskúša kormidlo. F sa dostane na prednú palubu. W šmári hviezdicu na truhlicu. Truhlica sa otvorí a F sa dotkne sochy a vezme si kord. Teraz ide W cez dvere a F hodí kord do lebký, čím získa perlu. Dá ju morskej panne a nezabudne zobrať so sebou aj stolček. Ďalej plávajú cez otvorený východ.

LEVEL 5 (komora na zásoby, sála s trónom, zbrojnica)

V komore na zásoby sa musí F dotknúť mečúňa a už je soľ jeho. F zdvihne pokrievku a W dá do hrnca soľ. Ako vďaka dostane pilník. Teraz ide W k povrazu ponad kuchára. Kým sa F pridríži na druhom konci, W fahá povraz. F prepili retaz od klietky a vezme si pripínačku. W presolí zemiaky. Kým Oumkapok zdvíha kuchára, položí W rýchle pripínačku na debnu. F musí ešte vyliať nápoj na letiaci zemiak, Oumkapok sa udobri a ďalej idú k trónu. F si zoberie čierne korenie. Teraz pomôže W Fingusovi

so stolčekom vyjsť na plošinu k uchu. F stlačí gombík a W skočí cez dvere. F ide ■ jazyku a potiahne ho, kým je W v uchu. Získajú korunu. Potom potiahne W za jazyk, kým je F v uchu. F siahne s rukavicou do diery, kým je Glotziok odpútaný Winkelom, ktorý strčí svoju hlavu cez otvor. Zoberie švába a idú k rytierovi. F skočí na kameň pod oknom, príde k periu na príbe a vezme z neho kus. Tento namočí do farby. Potom dajú švába pred diery, namažá perím, posypú korením a polejú gentixirom. Prejdu k trónu, získajú švába rovnakým spôsobom ako prvý krát, dajú ho do diery a polejú gentixirom. Potom oslobodia šaša. Šašo je teraz voľný a môžu sa obidvaja zmenšiť v stroji.

LEVEL 6 (stól)

Pri mape zoberie W špičku noža a F rukoväť. Toto dvakrát zopakujú a W vezme záložku. W vypáči oko so zápalkou a šašo doň kopne. F strčí záložku do sviečky ako knôt a podrží črepinu v slnečnom lúči. Získajú kus vosku, ktorý strčia do pečati ■ tým vznikne odtlačok. Ten strčia do zámky a vypadne zrno. Toto položia na dedinu na mape a po fazuľovej tyči sa skíznu dolu do ďalšieho levelu.

LEVEL 7 (Kael, krajina snov, vrch)

W sa vyšplhá cez diery a získa fazuľu. Tú dá krtovi. Kým je krt táhá, vezme mu F čiapku. Teraz W zhodí so zápalkou jablko zo stromu. Kým

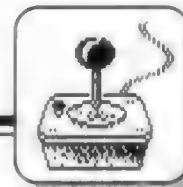
poskakuje, chyti ho F s pomocou čiapky. W dá jablko do diery a tým sa dostane šašo dolu. Teraz musia obidvaja Goblini zjesť hrib. V krajine snov sa dotkne F kuželov a kým guľa skacká, W naňu skočí z hviezdy. W položí guľu na vrchnák a ostane tam stáť. F skočí na dosku. Pôjdu opäť pre guľu, F sa postaví na dosku a W sa postaví na katapult. F skočí znova na dosku a už je W hore. Tam stlačí anténu, sadne si na bublinu a len čo pristane na doske, musí F skočiť na dosku. Teraz sa musí W dostať znova hore. F sa postaví na dosku pred bublinového muža. Potom skočí W na najvrchnejšiu dosku a dostane F nahor. F stlačí gombík a W anténu. Keď vznikne bublina so šašom, musia ju prepichnúť so zicherkou. Ocitnú sa opäť pri fazuľovej tyči. Šašo sa postaví na katapult. F nechá zjaviť kľúč pomocou tlačítka, a W katapultuje šaša ku kľúču. Ten je ale unesený a idú ďalej k vrchu. F zdvihne guľu a W ju položí o poschodie vyššie. Toto ešte raz zopakujú ■ už je guľa na druhom poschodí. W sa postaví na hlavu leva a F hodí guľu dolu. W sa dostane hore a strčí do hlavy. Znovu dajú guľu na prvé poschodie. W sa postaví na hlavu leva a F hodí guľu dole. W sa tak dostane na obrove rameno a vójde do diery. Strčí do hlavy. F skočí na !!! Keď kameň s F dopadne, W skočí naň. W vytvorí most a prebehne po ňom aj s F. Pilníkom F vyplil diery v klietke, zoberie kľúč a šaša, odomkne dvere a ide ďalej.

LEVEL 8 (Tazaar)

U Tazaara dajú šašovi vypíť čarovný nápoj a tým sa stratí v ríši mrtvých. W zoberie ceruzku a namaľuje niečo po tabuli. Keď prileti bumerang, W skočí na kreslo a vezme ho. W poleje čarodejníka s džbánom a F vezme špáradlo na zuby pomocou bumerangu. W namaľuje 3-krát po sebe niečo na dosku na stene a získajú špongiu. Teraz otvorí W so špáradlom kostru a namočí špongiu do kaluže. W fúkne do fajky a F podrží špongiu v dyme. Rýchle prejdú cez diery a ocitnú sa v RÍŠI MŔTVÝCH: W ide na !!! a F sa postaví na oko. Kým chce krokodíl chytiť myš, F ho podrží a W sa postaví na hlavu, katapultuje sa, hodi bumerang do zubov a ide rýchle na !!! W položí špongiu na kameň. Šašo sa postaví na oko a katapultujú ho ku špongii. Kým voda vyteká, musí F namaľovať na kameň dvere. W ich musí rýchle otvoriť a už môžeme vychutnávať HAPPY END.

-MAJO-





News & Pripravuje sa

* Predstavte si, že ste šéfom jedného veľkého mesta ■ máte ■ dispozíciou všetky výtvarné výdobytky modernej spoločnosti. Musíte sa starať, aby mesto prosperovalo ■ rozvíjalo sa. To je stručná charakteristika strategického hry "Sim City 2000", ktorá je po každej stránke vynikajúca a patrí k absolútnym novinkám.

* Vynikajúci programátor David Braben so svojimi spolupracovníkmi práve dokončil strategicko - vesmírnu hru "Frontier - Elite II", ktorá musí byť podľa najnovších kritikov naozaj super. Hodnotia ju ako krok vpred vo vývoji hier v tejto dekáde. Hra sa odohráva v roku 3200, technika je na vysokej úrovni a vy ju môžete dokonale ovládnuť v boji proti vesmírnym nepriateľom. Musíte byť však veľmi vytrvalý, poznať vesmír ■ byť oparný, pretože na vás čaká nebezpečenstvo doslova na každom kroku. Frontier - Elite II sa distribuuje na: PC, Amiga a Atari ST.

* Najrýchlejšími formulami súčasnosti sú vraj formule z hry "F1" firmy Domark. Ovládanie je jednoduché, prostredie prepracované, havárii dosť a preto nevidím dôvod, prečo by ste pri tejto hre nemali stráviť pár dní. Momentálne už aj na Amige a Atari ST.

* A máme tu niečo pre milovníkov leteckých strategických simulátorov. Je to "Tornado" od firmy Digital Integration. Vediete formáciu šiestich tornád priamo do nepriateľovho teritória. Vaše radary už zachytili nepriateľa a vzájomný stret je nevyhnutný... Skvele spracovaná hra na Amigu, PC, PC CD Rom a Atari ST.

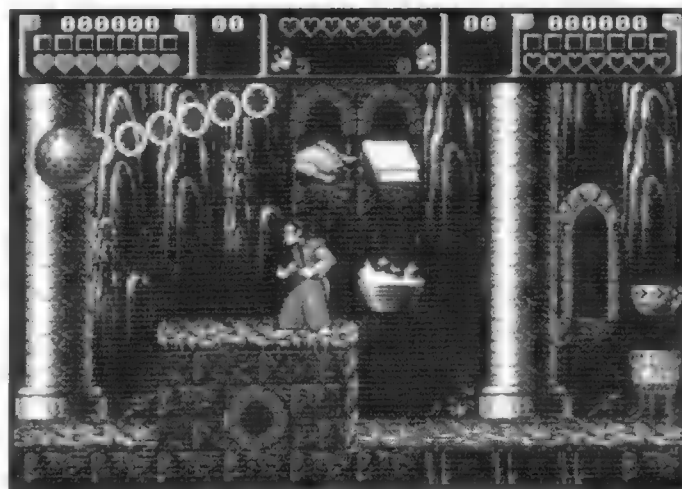
* Firma Core Design začala už ■ novembri 1992 pracovať na adventúre "Universe", ktorá by mala uzrieť svetlo sveta vo februari 1994. V hre putujete vesmírom a stretávate sa s príšerami z najhroznejších snov, ktoré sú graficky tak prepracované, že je radosť sa na ne pozeráť. Skvelé a veľmi realistické.

* Veľmi zaujímavou hrou, ktorá sa má objaviť koncom leta je "Robinsons Requiem". Hra sa odohráva v blízkej budúcnosti a vás, pretože ste skvelý vojak, pošlú na jednu planétu, aby ste ju preskúmali a priniesli pár vzorkov. Netušíte však, že na planéte sú okrem vás aj hrozné monštrá, prehistorické zvery, ktoré sa vás snažia zahubiť. Preto existuje jediné riešenie - útek. Aby sa vám to podarilo, musíte absolvovať ďaleké výpravy, množstvo bojov, prechody tajomnou džunglou a množstvo iných vecí. Hra sa odohráva v reálnom čase a vy potrebujete spať, jesť a vôbec postarať sa o seba. Je to taký sebasimulátor v krásnej prírodnej scenérii plnej nástrah.

* "Dark Blade" je ďalšia

vynikajúca hra, ktorá by sa mala objaviť na softwarovom trhu. Na super - modernom motocykli sa vydávate do rôznych krajín, aby ste bojovali proti ekologickým katastrofám, kriminalite ale zároveň sa zúčastnili krvavých motocyklových pretekov, aby ste zarobili dosť peňazi na vlastné prežitie. Grafika na vysokej úrovni.

* V júni 1994 by sa mala objaviť "Flight Of The Amazon Queen". Hra sa odohráva v súčasnosti, v reálnom čase. Vy ste Joe King, pilot, ktorý lieta na pravidelných linkách ponad amazonský prales. Jedného dňa vám počas letu vypadne z lietadla váš najlepší piateľ a vy to zistíte až po pristátí. Kde a kedy vypadol, to netušíte. Nebol náhodou unesený? Okamžite zorganizujete



výpravu ■ vydávate sa naprieč amazonským pralesom plným nebezpečenstiev. Je to klasická adventúrka v štýle Indiana Jones IV, ktorá vás prekvapí vynikajúcou grafikou.

* Priaznivcov futbalu určite poteší "Sensible World Of Soccer", na ktorom sa práve robia finálne úpravy a mal by výjsť koncom júna 1994. Oproti "Sensible Soccer" je graficky lepší a má viac možností.

* Od Crya, tímu, ktorý spracoval také hry ako "Dune" a "KGB" sa môže tešiť na novú adventúru "Saurus", v ktorej sa dinosauri pohybujú v ľudskom svete a robia neplechu. Začne sa predávať koncom júna 1994.

* Ak patríte k priaznivcom hier typu "Street Fighter", určite vás poteší hra "Mortal Kombat", v ktorej si vyberáte bojovníkov a bojujete ■ nimi v rôznych častiach sveta. Graficky dobré. Hra už je momentálne v predaji.

* Niečo na spôsob Lotusu je hra "Lamborghini - American Challenge". Množstvo pretekov, v ktorých sa točí veľa peňazi, výborná grafika a hrateľnosť. To je v skratke ■ novoj hre firmy Titus, ktorá už je v predaji.

* Ak si chcete postaviť automobil formule 1, a zúčastniť sa ■ ním Grand Prix, tak si kúpte "Nigel Mansells World Championship". Grafika na úrovni, super zvuky, dramatické situácie, havárie - výborné.

* Určite poznáte geniálnu hru "Civilization" od Sid Meiera. Málokto však vie, že táto hra bola vyhlásená ako hra roku 1991 a získala víťazstvo hneď v štyroch kategóriách za najlepšiu stratégiu, za najlepšiu zábavu, najoriginálnejšiu hru a najpredávanejšiu hru. To sa zatiaľ nepodarilo nikomu. Gratulujeme.

* Horúcou novinkou, ktorá by mala zamiešať karty na súčasnom trhu je "Beneath A Steel Sky". Spracovala ju firma Virgin and Revolution Software. O čo vlastne ide? Tvoji priatelia a rodina boli brutálne zmasakrovaní. Všetky dôkazy svedčia proti tebe. Začalo sa vyšetrovanie a ty si podozrivý No.1. Uvážnia ňa v modernej väznici, z ktorej niet úniku. Pri náhodnom

prevoze vrtuľníkom dochádza k havárii a tebe sa náhodou podarí uniknúť. V hlave máš jediný plán - najst vrahov a pomstiť sa im. Je to ale zložitejšie ako si si myslel, pretože všetci sú proti tebe a nikto ti neverí. Podarí sa ti dokázať svoju nevinnosť? Po všetkých stránkach skvelé.

* Novinkou firmy Core Design je adventúrka "Darkmere", ktorá je nesmierne prepracovaná ■ má naozaj brilantnú grafiku. V centre príbehu stojí vládca Ebryn, ktorého úlohou je zbaviť jeho krajinu od diabolských síl Darkmera. Všetko to začalo vtedy, keď jeho kráľovský otec zabil Enywasu, mocného draka, ktorý zabíjal bezbranných ľudí. Od tej doby padla na mesto kliatba, ktorej vyriešenie je zdlhavé a veľmi nebezpečné. Hra, ktorá naháňa hrôzu, sa má objaviť koncom júna 1994.

* Ak ste priaznivcom hry "Ishar" I. a II., tak vás poteší jeho pokračovanie "Ishar III.". Prepracovanejšia grafika a adventúra na úrovni sa očakáva koncom apríla 1994.

* Novinkou firmy Rainbow Arts je "Turrican III.", ktorý sľubuje super action, ■ že vám stúpne adrenalín v krvi, o tom nemusíte mať pochyb.

* Najlepšie predávaný letecký simulátor v Európe sa opäť vylepšil. Hovorím o "Air Bus 320", na ktorého príprave spolupracovali aj letecká spoločnosť Lufthansa ■ Deutsche Aerospace Airbus. Ak si kúpite túto hru, budete príjemne prekvapení, pretože tam nájdete spústu informácií vo forme knížiek, máp a plagátov. Dokonca tam máte presné mapy svetových letísk, v ktorých máte do detailov prekreslené všetky informácie, ktoré pri letoch potrebujete. Je to program, ktorý keď zvládnete, tak si môžete rovno sadnúť do naozajstného lietadla. Už nechcem byť pilotom.

* Ak ste sa rozhodli, že sa pri súčasnej ekonomickej situácii stanete pirátom, tak by ste najprv mali prejsť hrou "1869". V tejto hre ste kapitánom pirátskej lode, plavíte sa po celom svete, nakupujete, predávate, prepadávate, hľadáte poklady, nadväzujete kontakty a snažíte sa zaobstarať si čo najviac peňazi. Pekne spracované.

* Po dlhom očakávaní sa konečne objavil letecký simulátor "Dogfight", ktorý však prepadol na celej čiare. Kritici a odborné časopisy ho znosili pod čiernu zem a ja si myslím, že oprávnené.

* Určite poznáte adventúru "Robin Hood", ktorá má veľmi zaujala. Teraz však prichádza ťažká stratégia od firmy Millennium s názvom "The Adventures Of Robin Hood", ktorej spracovanie by určite zaujalo jedného môjho známeho,



ktorého radšej nebudem menovať. Je to niečo na spôsob "Power Monger", ale graficky lepšie spracované a lepšie hrateľné. Znáznorenie krajiny je naozaj skvelé.

* Medzi novinky firmy Ocean patrí aj hra "Burning Rubber". V hre cestujete autom po celom svete, v daždi, v snehu a zúčastňujete sa pretekov, ktoré sú v krásnej scenérii ako balzam na dušu.

* Veľmi zaujímavou adventúrou je "Blade Of Destiny" od firmy U.S.Gold. Ak máte radi ďaleký orient so všetkými jeho tajomstvami, tak si kúpte túto hru, o ktorej výrobca tvrdí, že poskytuje 400 hodín čistej zábavy, čo musí byť pri jej grafickom spracovaní naozajstný zázitok.

* Možno niektorí z vás si ešte pamätajú na strategickú hru "Caesar", ktorá bola na veľmi solidnej úrovni a ktorú som si aj rád zahrál. V súčasnosti sa objavilo pokračovanie pod názvom "Caesar Deluxe" od firmy Impressions. Na prvý pohľad vyzerá celkom obstojne. Ale len na prvý pohľad. V skutočnosti je to nesmierna " ", ktorej hrateľnosť klesá na bod mrazu. V jednej časti je to dokonca až na -30 stupňov celzia. Najlepšie to vystihol jeden aglický kritik: Čím sa viac snažíte, tým sa dostanete do väčších problémov.

* Novou vecou sa prezentovala firma On Line Entertainment. Je to stratégia "Napoleonics" a ako už názov napovedá, ide o napoleónske vojny, ktoré sú strategicky na úrovni, avšak mal by som výhrady ku grafickému spracovaniu.

* No konečne som našiel hru, ktorá mi sedí. Je to novinka od firmy Almathera - System "Castles II - Siege And Conquest". Jedná sa o stratégiu v 14. storočí. Je to boj medzi rodmi o nadvládu v krajine a Európe. Skvelé po všetkých stránkach, niekedy až príliš rozsiahle.

* Ak som o predošlej hre tvrdil, že mi sadla, tak pri nasledujúcej som bol vo vytržení. Je to "The Patrician" od Dynafield Systems. Hra



sa odohráva tak isto v 14. storočí a vy sa staráte o svoju krajinu, podnikáte obchodné cesty, námorné plavby, menujete a vyberáte si svoju vládu. Hra nie je spracovaná v štýle "Civilization", ale skôr ako "History Line 1914-18". Ovládanie je jednoduché a prehľadné, grafika excelentná, akurát jedinou chybou je slabšie zvukové spracovanie.

* Doteraz to boli všetko len hry, ale okrem hier vzniká aj pino iných veľmi zaujímavých programov. Momentálne hovorím o grafických a animačných programoch. Jedným z tých, ktorý ma veľmi zaujal je novinka "Animator 4" od firmy Natural Graphics. Pracovať s týmto programom je naozaj zázitok. Predstavte si takú malebnú prímorskú zátoku, v ktorej akurát zapadá slnko. Zrazu sa objaví krásna plachetnica a prejde po horizonte. Slnko stále pomaly zapadá a vy sa len kocháte. Áno, toto všetko dokáže tento program, ktorého možnosti sú ale oveľa väčšie. Pri porovnaní s "Vista Pro 3" mal jasne naviac.

* Keď som videl hru "RAC Rally" od firmy Europress Software, tak som myslel, že snívam. Je to vlastne rally v lesoch, ale tak realistická, že som si pri prvom pohľade myslel, že to ide z videa. No skutočne je to niečo geniálne. Momentálne už v predaji.

* Novinka od firmy Psygnosis sa volá "Hired Guns" a poteší hlavne milovníkov strielačiek typu "Wolf" alebo "Terminator Rampage". Počas

hry môžete mať až 14 typov zbraní, s ktorými sa ľahko narába, hrateľnosť výborná a hlavne zvuky sú absolútne vierohodné.

* "Batman Returns". To je názov novej adventúry od firmy Konami. Ak by ste ju chceli hrať, tak si rýchlo pozrite jej filmovú verziu. Hra je založená na chytní kriminálnych živlov, ktoré sa pohybujú po meste. Niekedy nudné, ale s grafikou sa trafili do čierneho.

* Veľmi zaujímavá je strategická hra "Transartica", v ktorej budujete železničnú trať naprieč Antarktídou. Patrí medzi novinky, ale rýchlo si našla svoje miesto v mori hier. Úžasné.

* Minule som sa stretol s rebríčkom najlepších hier, aké kedy boli urobené. Sú usporiadané v niekoľkých kategóriách:

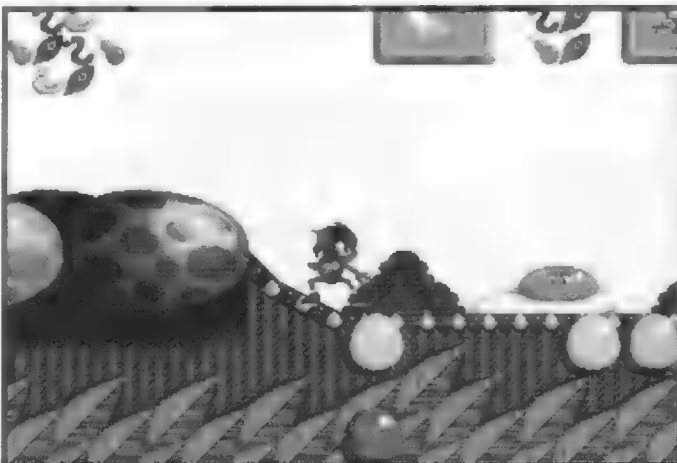
- Adventúry - 1. The Secret Of Monkey Island 2 /Lucasfilm/
 2. Indy Jones - Fate Of Atlantis / Lucasfilm/
 3. Legend Of Kyrandia /Virgin/
 Športové simulácie - 1.Sensible Soccer V1.1 /Renegade/
 2. Goal /Virgin/
 3. Speedball 2 /Renegade/
 Letecké simulátory - 1. Reach For The Skies /Virgin/
 2. Flight Of The Intruder /Microsoft/
 3. Gunship 2000 /Microprose/
 Preteká - 1. Lotus Esprit Turbo Chall /Gremlin/
 2. Formula One Grand Prix / MicroProse/
 3. Supercars 2 /Gremlin/

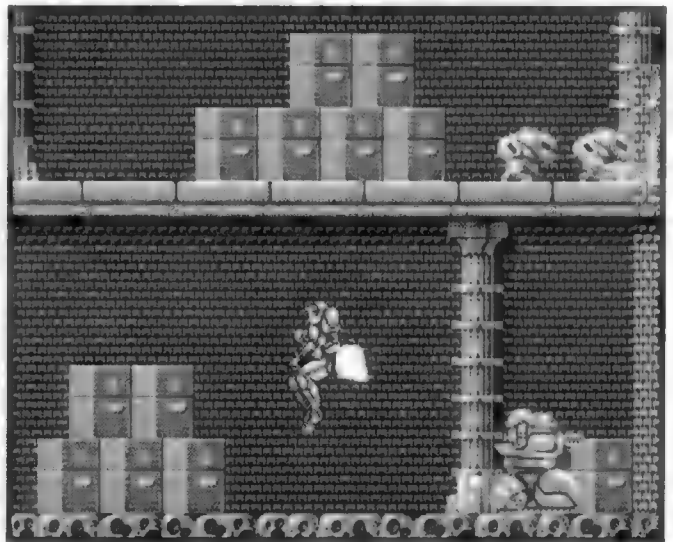
- Stratégie - 1. Power Monger / Electronic Arts/
 2. Utopia /Gremlin/
 3. Perfect General /Impressions/

* Majiteľov Amigy určite poteší nový "Disk Master 2", ktorý by sa mal objaviť na trhu už v týchto dňoch. Je to vynikajúco spracovaná disk - utilita, ktorá vám umožňuje pohybovať a kopírovať "fajle" veľkou ľahkosťou, dokonca bez toho, aby ste použili CLI alebo Workbench. Môžete automaticky prezrieť obrázky, listový archív alebo počúvať rôzne zvuky, stačí len namieriť myškou na meno, ktoré je zobrazené na monitore a všetko funguje. Jednoduché nie? Napriek tomu, že je to absolútna novinka, už teraz si získala mnoho priaznivcov a mnohí ju považujú za vôbec najlepšiu disk - utilitu.

* Jednou z posledných vecí of firmy Gremlin je "Zool 2". Tak isto ako v "Zool 1", ktorý bol mimochodom výborný, musíte usporiadať všetky usporiadateľné hračky na svoje miesto a nájsť východ z každého levelu. Toto všetko sa odohráva v zložitých leveloch, takže myslím, že máte o zábavu postarané. Momentálne už v predaji.

-DC-



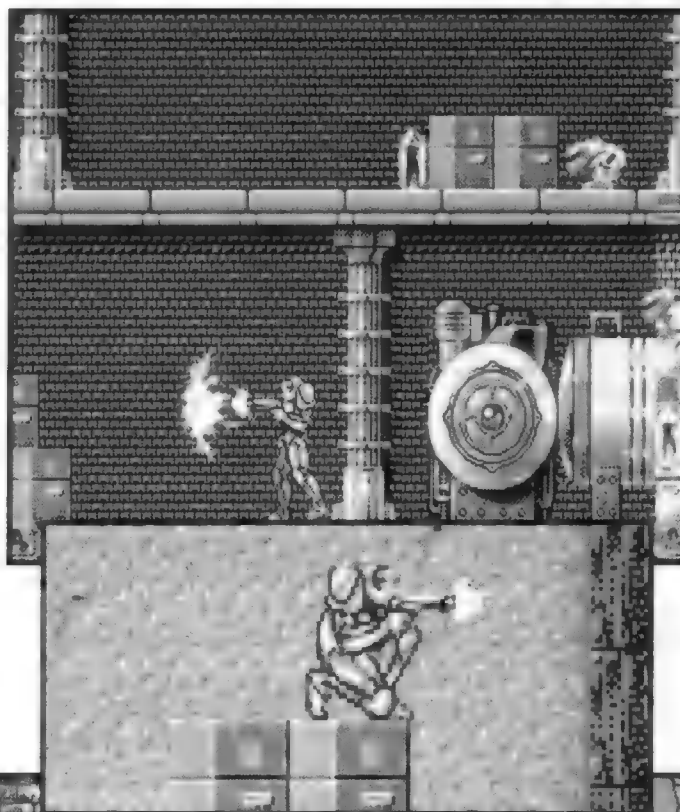


2037. Neo York. Mesto spustožené vládou teroru a zmetkov. Len E.F.I.S.T. - En Forcement Iron Suit Troopers dokáže znovu obnoviť slobodu. Bez teba niet nádeje na budúcnosť Neo Yorku...

Máte práve veľkú chuť si zastrieľať? Pozabíjať stovky odporných protivníkov? V tejto akčnej hre máte šancu. Nekonečný počet nábojov do superzbrane, z ktorej po získaní bonusov lietajú stále väčšie a väčšie strely. Taktiež takmer nekonečné hordy mutantov, ktorí sem tam pripomínajú votrelcov a ktorí urputne hája svoje pozície. A rovnako zdanlivo nekonečné chodby labyrintu, ktorým sa treba prestrieľať na koniec.

To sú hlavné črty tejto typickej akčnej hry. Dvojrozmerná tradičná grafika, trochu odľáknutá, pretože u nových hier sme už zvyknutí na lepšiu kvalitu. Vďaka originálnym grafickým nápadom miestami len ťažko rozlíšiteľný hlavný hrdina od pozadia a povahujúcich sa predmetov.

Metal Law neprináša vo svete strielačiek nič nové, ide iba o poctivo odvedenú rutinu. Žiadne prekvapivé zbrane, ako to bolo nedávno napr. u Turicana, len neustále sa zosilňujúce



strely, ktoré možno pri veľkom výkone považovať za plamene. Dlhou cestou chodbami umiestnenými vlastne iba v rovne jednej obrazovky sú rozmiestnené obrovské drahokamy, za ktoré môžeme okrem bodov získať lepšie streliivo. Monotónne a dookola stále len to isté. Prechodom z levelu do levelu sa mení iba pozadie a mutanti, ktorí niekedy pôsobia smiešne, akoby sa autorom ešte pred koncom hry postupne miňala fantázia.

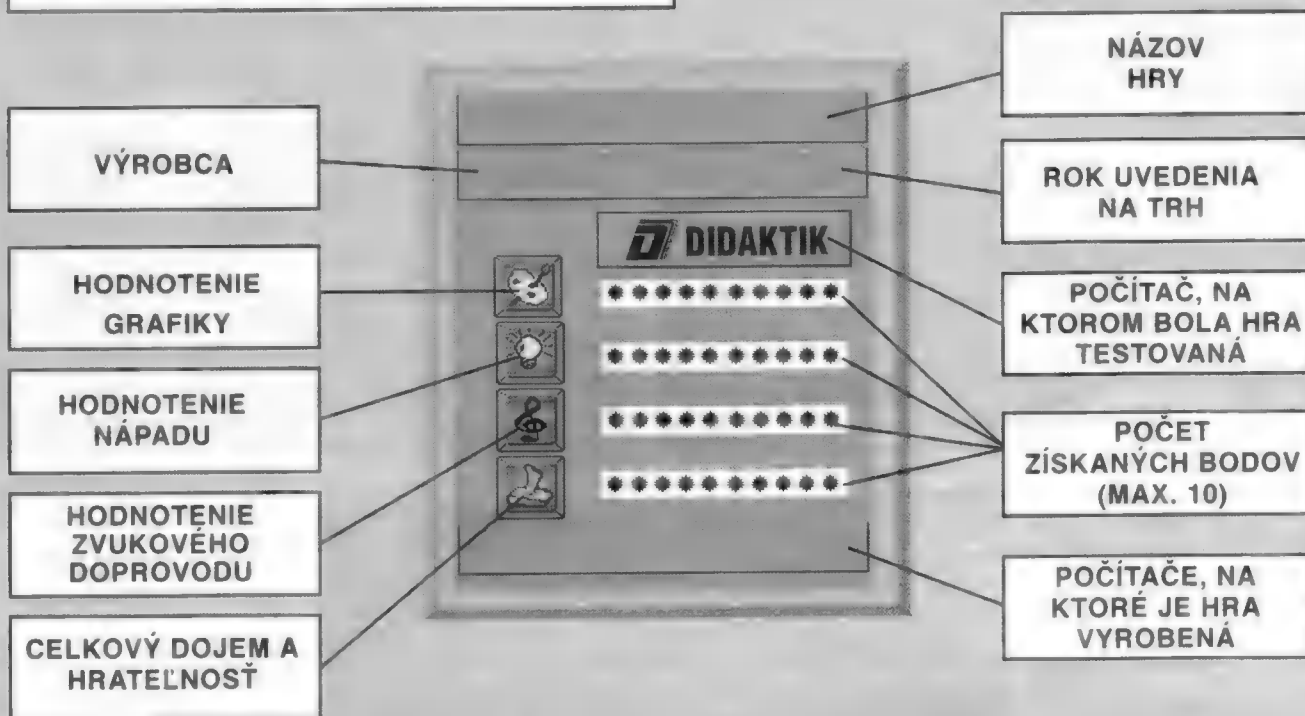
Jednoducho akcia bez prekvapivých zvrátov a doplnkov. Množstvo nábojov a mŕtvol, a nič viac...

-JP-





HODNOTENIE HIER VO FIFE



Nová nabídka software firmy L.S.O. (Luxus Software Ostrava)

L.S.O. v současné době kromě nabídky již známých "NÁVODŮ KE HRÁM" v kazetové a disketové verzi soustřeďuje svou pozornost na software pro hudební moduly MELODIK, BEST (Nikol Elektronik) a další. Ve spolupráci s mnoha nejlepšími českými a polskými autory nabízí nyní 3 kazety "AY MUSIC-1" až "AY MUSIC-3" a dále na disketách formátu 5.25" i 3.5" soubory "AY MUSIC-1" až "AY MUSIC-5", jejichž obsah se však z důvodu menší kapacity disket 5.25" liší od kazetové verze - viz další popis. V přípravách je však kromě dalších hudebně grafických dem i vydání mnoha originálních programů, mimo jiné hudebního programu nové generace pro tvorbu hudby na AY-3-8912, nazvaného "SAMPLE TRACKER", souboru stejně revolučních programů pro tvorbu u nás oblíbených graficko-textových her a nakonec i několika velmi atraktivních a originálních her od špičkových autorů. Podrobnosti budou uveřejněny ve vhodné době v dalších číslech časopisu FIF0!

"NÁVODY KE HRÁM" (Kazeta C-90, Disketa 5.25" a 3.5")

Pro začínající i ty starší hráče her je určena kazeta "NÁVODY KE HRÁM", která obsahuje popisy a rady ke 183 různým hrám nejznámějších zahraničních softwarových firem z let 1987 až 1991. Najdete zde jak popisy stručné, tak většinou delší, až mnohastránkové popisy a řešení her, které třeba zrovna potřebujete. Noví majitelé počítačů zde získají cenné informace o desítkách her, které ještě vůbec neznají. Vydáno na jedné kazetě C-90, nebo dvou disketách. Disketová verze obsahuje přehlednou databanku názvů dŮ a umožňuje pohodlně a okamžitě nahrání kteréhokoliv popisu hry.

Doporučená cena 120 Kč (K), 140 Kč (dvě D).

"AY MUSIC - 4" (Disketa 5.25" a 3.5")

Hlavním obsahem diskety jsou dvě slavná a špičková megadema polské skupiny E.S.I. - THE LYRA II a SHOCK MEGADEMO. Obě tato mnohadielná dema (9 a 8 dílů) svou celkovou délkou 151 a 127 kilobajtů jsou jako stvořena pro disketovou verzi. Než si poslechnete všechny skladby pro AY, přečtete rozsáhlé a zajímavé doprovodné texty, a hlavně než si prohlédnete množství grafických a programátorských efektů, uplyne dlouhá doba. Disketu doplňují další dvě dema - jednoho z dalších polských autorů a NO NAME 2 demo od špičkového autora grafiky - DSA Graphics - Dušana Balary z Prešova.

Doporučená cena 95 Kč.

"AY MUSIC - 5" (Disketa 5.25" a 3.5")

Hlavním obsahem této diskety je nesmírně rozsáhlé LSD MEGADEMO polské programátorské skupiny PENTAGRAM. Toto 11-ti dílné megademo o celkové délce 254 kilobajtů vznikalo téměř 2 roky a je ukázkou špičkové tvorby, grafických efektů, výborné hudby AGENTA-X a je i posledním dílem této skupiny. Disketu doplňují 2 dema autorů z Ostravy - STM DEMO od S-TRONU a hlavně velmi originální ZIP SHOW od S-TRONU a SARASOFTU, které obsahuje kromě hudby i 18 perfektních velkých kreseb postavky ZIPA z kresleného seriálu Rychlá Rota.

Doporučená cena 95 Kč.

SLEVY PRO DEALERY

Při nákupu software je dealerům poskytnuta sleva v závislosti na množství objednaných kusů z každého druhu software (ne celkového množství), nebo v závislosti na celkové ceně objednávky v doporučených cenách.

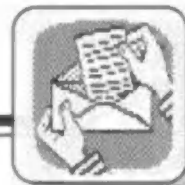
- při odběru 1 - 19 kusů, nebo při celkové ceně objednávky do 3000 Kč, je poskytnuta sleva ve výši 20 procent z doporučené ceny.
- při odběru 20 a více kusů, nebo při celkové ceně objednávky nad 3000 Kč, je poskytnuta sleva ve výši 25 procent z doporučené ceny.
- při odběru software za celkovou cenu 10000 Kč a více, je poskytnuta sleva ve výši 30 procent z doporučené ceny.

Další informace, eventuelně smlouvu o prodeji získáte na adrese:
L.S.O. Petr Lukáč, Komenského 658, 708 00 Ostrava

ZÁJEMCI POZOR!

Výše uvedené doporučené ceny jsou závazné pouze pro nové dealery, kteří nejsou plátcí DPH a uzavřeli s L.S.O. smlouvu po 3/1993. Z tohoto důvodu se mohou prodejní ceny v některých prodejnách lišit od zde uvedených. Již nyní si tedy můžete všechny, nebo některé z výše uvedených programů zakoupit při návštěvě těchto prodejen:

- "ALFA"
- 28 října 243, 709 00 Ostrava - Mariánské Hory (tel: 069/550 38)
- "BONO" s.r.o.
- OD DARGOV, Štúrova 1, 040 01 KOŠICE (tel: 095/268 98)
- "DATAPUTER"
- Dukelská 100, 624 00 BRNO (tel: 05/571 187)
- "DIDAKTIK MARKET"
- Gorkého 4, 909 01 SKALICA (tel: 0801/945 531)
- "MICROCOMPUTER CENTER"
- Hviezdoslavova 2185, 960 01 ZVOLEN
- "OMEGA"
- Radniční 27, 753 01 HRANICE
- "PRECISOFT" v.o.s.
- Ulrichovo nám. 810, 500 02 HRADEC KRÁLOVÉ (tel: 049/256 85)
- "TANDEM"
- Samuela Nováka 2, 026 01 DOLNÝ KUBÍN



Luxus Software Ostrava - L.S.O. vám nabízí

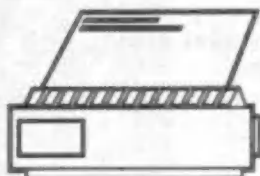
SAMPLE TRACKER v 2.0

Hudební program nové generace, umožňující práci se samplovanými (digitalizovanými) hudebními nástroji na Spectru 128, nebo Spectru 48 a řadě Didaktik s hudebními moduly MELODIK, BEST aj. Nyní můžete ve svých skladbách využívat nejen věrně znějící nástroje, jako malé a velké bubny, nejrozmanitější baskytary, činely, syntezátory, akordy několika tónů, zvuky kytary či harfy, výkřiky, řeč, prostě cokoliv! SAMPLE TRACKER vyniká snadnou obsluhou a jeho 34 funkcí umožňuje skládat hudbu do 3 zvukových kanálů o délce až 64 klasických pozicí, v nichž lze použít 16 patternů o 64 řádcích. Můžete přesouvat bloky dat mezi kanály i patterny, vypínat libovolné kanály, ukončovat znění tónu a používat až 16 přehrávacích rychlostí. Ve skladbách lze používat až 16 samplovaných nástrojů současně a jako zvukový výstup lze použít modul s AY-3-8912, D/A převodník nebo dokonce pouze vnitřní reproduktor počítače!

Cena kompletu (SAMPLE TRACKER, SONG COMPILER, 63 základních nástrojů, zkušební přehrávač samplů, 3 ukázkové skladby a podrobný manuál) je 230 Kč/250 SK za kazetovou verzi, nebo 250 Kč/270 SK za diskovou. Závazné objednávky od českých i slovenských zájemců přijímá zatím pouze L.S.O. nebo redakce FIFO. Objednávky zasílejte na adresu:

L.S.O. Petr Lukáč, Komenského 658, 708 00 Ostrava,
nebo redakce FIFO, P.O.BOX 170, 960 01 Zvolen

Tiskárna pro váš počítač:



EPSON LX-400
za 8.200,-.

Za tuto cenu obdržíte tiskárnu, kabel na propojení mezi počítačem Didaktik/Spectrum, anglický a český manuál, tiskové rutiny a textový editor DESKTOP. S touto sestavou můžete ihned začít pracovat! Odpadá vám pracné shánění obslužných programů, výroba kabelu atd. Žádejte objednávací list a informace o další naší nabídce hardware a software na adrese:

PROXIMA, box 24, 400 21
Ústí nad Labem

PONÚKAME

HRY - ADVENTURE
HRY - ACTION
PROGRAMY
SHAREWARE
PRE
PC/AT/386/486

PCT SOFTWARE
J. FRANCISCIHO 2213
022 01 ČADCA

OPRAVUJEME: SP210T, BT 100, SINCLAIR,
DIDAKTIK GAMA, MONITORY, RÁDIÁ,
MAGNETOFÓNY, GRAMOFONY ATD.
ELEKTRONIK SERVIS
JÉGÉHO 19, 821 08, BRATISLAVA
č. t. 07/219 336 aj poštou



Po rozdelení Československa vznikol problém ako si môže slovenský zákazník objednať software u českej fy. a naopak. A práve preto je tu:

G&H

NOVOMESTSKÉHO 7
911 01 TRENČÍN

PONÚKAME: software čs. firiem, hudobné vlastné software, demá AY, software pre SAMA

**s v e t e l n é p e r á
napíšte si o katalóg G&H
!PRIAME OBJED. Z ČR I SR**

AA
comp

autorizovaný distribútor
firiem



Commodore

Quick Shot

TDI
THOMSON DIGITAL IMAGE

*A-B-Comp Slovakia
spol. s r.o.
R. Jašíka 157/6
95801 Partizánske
Telefón: 08154/5443
Fax: 08154/5442*

C64, Amiga 500, Amiga 600, Amiga 1200, CDTV

15 druhov joystickov od firmy QUICKSHOT
najlacnejší mikropínačový už od 250,- Sk

Veľmi bohatý výber doplnkov i software

Zľavy pre predajcov a dealerov

Faxujte!

Volajte!!

Píšte!!!



A-B-Comp a.s.

Veveřkova 28, 170 00 - Praha 7

Teľ.: 02/37 77 01-2, 37 77 80-1, 38 14 57, Fax: 02/38 24 90

Cenník inzercie

Textové inzeráty:

(cena jednotná pre všetkých) jedno slovo ... 4 koruny

Plošné inzeráty:

bežná strana (vnútro časopisu, čb)
podniky a iné právnické osoby... 20 korún/cm2
jedna A4..... 10 000 korún
dve A4..... 16 000 korún

zadná strana obálky (polovica A4, farebne) ... 13 000 korún

bežná strana (vnútro časopisu farebne)
jedna A4..... 14 000 korún
dve A4..... 22 000 korún

Inzerciu prijímame vo forme podkladov pre vysádzanie v redakcii, alebo ako hotovú predlohu (vo vašom vlastnom záujme v čo možno najlepšej kvalite).

Textové inzeráty platte ihneď pri podávaní a spolu s textom inzerátu nám pošlite aj doklad o zaplatení poštovou poukážkou.

Na plošné inzeráty vám pošleme faktúru, prípadne vyplnenú poukážku.

Inzeráty posielajte a platte na adresu:

**FIFO
P.O. BOX 170
960 01 Zvolen**

Impressum

**FIFO
Microcomputer magazín**

Redakčná rada:

RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert, Petr Lukáč

**Nevyžiadané príspevky nevraciamе.
Za správnosť a originalnosť príspevku
ručí autor.**

Návštevy prijímame na adrese:

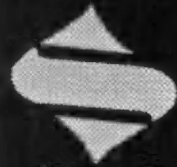
**FIFO redakcia, Hviezdoslavova 2165,
Zvolen**

telefón 0855/256 93

Vydávanie povolené MK RC SK OMT-23.

Podávanie novinových zásielok
povolené SaRS B. Bystrica č.j. 2823/90P
zo dňa 16. 3. 1990.

**Akékoľvek rozmnožovanie, kopírovanie
a publikovanie článkov uverejnených
vo Fife je bez súhlasu redakcie trestné.**



Smart Computer Systems

Autorizovaný distribútor
Mitsumi, Samtron, IIT, Conner

ul. 9. mája 10/110, 960 01 Zvolen

Novinárska 2, 831 03 Bratislava

Tel./Fax: 07 - 250 794

Už neľistujte - zavolaajte!

*Posleme vám
kompletný cenník*



Veľkoobchod s výpočtovou technikou

Počítače SMART®

Základné dosky a pamäte

Grafické karty Trident, Tseng, S3

Floppy disky a klávesnice Mitsumi

Pevné disky Conner a Western Digital

Procesory Intel a AMD

Koprocesory IIT

Monitory Samtron a Goldstar



Uvhodné podmienky pre dealerov.



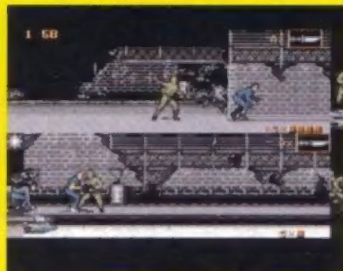
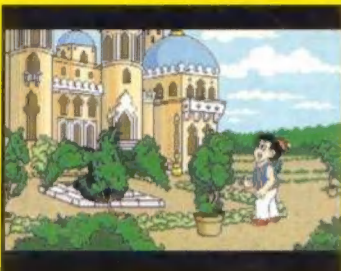
Aj tentokrát sme vylosovali výhercov, ktorí obdržia joysticky. Čítajte pozorne možno ste medzi nimi.
HOT 10 AMIGA: Igor Váňa z Trenčína, Peter Dubový z Nítry a Norbert Daniš z Prostějova.
HOT 10 DIDAKTIK: Milan Nový z Detvy, Július Sarvaš z Trnavy a Marián Lichner z Popradu.
BAD 10 DIDAKTIK: Petra Blahovská z Chomutova, Libor Ábel z Prahy a Vladimír Sekaný z Topoľčian
 Vážení priatelia všimli sme si, že tipy, ktoré nám posielate málokedy obsahujú nové programy (iné ako už boli uvrejené). Sú to vaše rebríčky a preto tipujte hry, ktoré sú najlepšie podľa vás a nie také, ktoré už boli mnohokrát a pritom nie ste presvedčený že práve to je správne!



HOT 10

Commodore

- 1. DUNE 2**
(VIRGIN)
- 2. SYNDICATE**
(ELECTRONIC ARTS)
- 3. INDY 4**
(LUCASARTS)
- 4. MONKEY ISLAND 2**
(LUCASARTS)
- 5. SENSIBLE SOCCER**
(RENEGADE)
- 6. FORMULA ONE**
(MICROPROSE)
- 7. CHAOS ENGINE**
(RENEGADE)
- 8. CIVILIZATION**
(MICROPROSE)
- 9. PINBALL DREAMS**
(21. CENTURY)
- 10. DESERT STRIKE**
(ELECTRONIC ARTS)



HOT 10

DIDAKTIK

- 1. R-TYPE**
(ELECTRIC DREAMS)
- 2. LEMMINGS**
(PSYGNOSIS)
- 3. ROBOCOP**
(OCEAN)
- 4. MYTH**
(SYSTEM 3)
- 5. TURTLES 2**
(KONAMI)
- 6. SIM CITY**
(INFOGRAMES)
- 7. F 19**
(MICROPROSE)
- 8. DIZZY VII**
(CODE MASTERS)
- 9. TURTLES**
(KONAMI)
- 10. DIZZY IV**
(CODE MASTERS)



BAD 10

DIDAKTIK

- 1. QANG**
(SCORPIONS)
- 2. LIBERATOR**
(J.A. REMIC)
- 3. PODRAZ 3**
(FUXOFT)
- 4. HOT ROD**
(SEGA)
- 5. POKLAD 2**
(FUXOFT)
- 6. STREET GANG**
(PLAYERS)
- 7. CHASE HQ**
(OCEAN)
- 8. CHROBÁK TRUHLÍK**
(ULTRASOFT)
- 9. FIREMAN JAM**
(ALTERNATIVE)
- 10. DANGER RACER**
(CULT)

